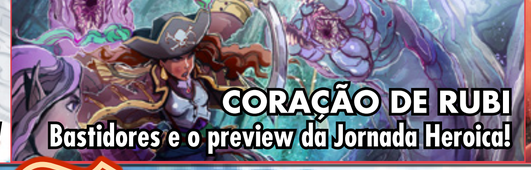
CAVERNA DO SABER
A hora de se aposentar

TESOUROS ANCESTRAIS
Holy Avenger para *3D&T* e *Tormenta20!*



CORAÇÃO DE RUBI
Bastidores e o preview da Jornada Heroica!

TOOLBOX
Tabelas de encontros aleatórios ? Sim!

CONTO
Norte Vermelho

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 161

DICAS DE MESTRE
SEJA PARTE DE UMA ORGANIZAÇÃO

ENCONTRO ALEATÓRIO
O PODER DA SOMBRA DE *SKYFALL RPG*

RESENHAS
DESALMA • *OS NOVOS MUTANTES* • *THE TWILIGHT ZONE*

PODER ELEMENTAKL

Genshin Impact, o sucesso dos games, agora para 3D&T

CAVERNA DO SABER
A hora de se aposentar

TESOUROS ANCESTRAIS
Holy Avenger para *3D&T* e *Tormenta20!*

GENSHIN IMPACT
O sucesso do game, para *3D&T!*

TOOLBOX
Tabelas de encontros aleatórios ? Sim!

CONTO
Norte Vermelho

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 161

DICAS DE MESTRE
SEJA PARTE DE UMA ORGANIZAÇÃO

ENCONTRO ALEATÓRIO
O PODER DA SOMBRA DE *SKYFALL RPG*

RESENHAS
DESALMA • *OS NOVOS MUTANTES* • *THE TWILIGHT ZONE*

CORAÇÃO DE RUBI

Bastidores, comentários dos autores e prévia da primeira *Jornada Heróica* de *Tormenta20*

NEXT GEN

Se você não anda escondido debaixo de alguma pedra ou algo assim, já sabe ou vem acompanhando: os novos consoles de videogame chegaram com força.

É um ciclo conhecido: a tecnologia avança, o mundo muda, o que era possível extrair das máquinas de momento esgota, o público exige algo diferente e a mágica acontece. Hoje em dia é tudo tão calculado que qualquer entusiasta sabe que toda essa dança dura de cinco a sete anos até acontecer de novo.

Claro, você pode manter seu Playstation 4 (e aqui peço licença aos fãs de XBox, não por uma escolha qualitativa, mas porque é a marca com a qual sou mais familiar) e continuar a jogar os games dos anos de transição, ou o que se chama de *backlog* — aquela lista enorme de jogos comprados e nunca terminados —, mas tendo escolha, quem quer ficar de fora da brincadeira? Quem não quer 4k e 60 frames por segundo? Quem não fica curioso ao ver as novas funcionalidades do Dual Sense, o novo controle do Playstation 5? Você não PRECISA, mas no fundo QUER. Eu quis, pelo menos.

Antigamente, um dos jeitos de vender RPG era justamente a comparação com os videogames. Era uma época em que jogar sem mapa e tokens era regra, então a beleza e eficiência estava — e está — na sua cabeça. Um livro de RPG pode durar uma vida inteira se você quiser. Uma pessoa é capaz de pegar o famoso GURPS "cabeção" ou a primeira edição de 3D&T, uma cópia do primeiro encarte de *Tormenta*, brinde da Dragão Brasil 50, e montar uma mesa tranquilamente. Uma campanha. Preencher os mistérios por si, ocupar os espaços do mapa com os feitos de seus aventureiros, aplicar as regras usadas em 1999 e escritas tempos antes.

Você pode. Mas você quer?

Quando se trata de RPG, e acho que principalmente depois da popularização da internet e suas respectivas discussões, a obsolecência relativa é algo que aos poucos passou a fazer parte de nossas produções. Claro, ninguém pretende refazer sistemas como se moderniza (?) celulares, mas quando você faz um sistema para um grande mercado, sabe que um dia ele precisará ser remodelado. Pode ser um "meio passo" como foi com o Playstation Pro para o 5, pode ser um passo completo, como foi do Playstation 3 para o 4. O objetivo do designer é fazer com esse ciclo seja o mais longo possível.

Curiosamente, o nosso começa junto com o dos atuais videogames, mas aposto que *Tormenta20* vai mais longe. Além do mais, nossos gráficos continuam melhores e ilimitados.

800k. 600fps. E quatro braços.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Davide Di Benedetto, Eduardo "Cavaleiro Morto", Felipe Della Corte, Glauco Lessa, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Mestre Pedrok, Rogerio Saladino, Tiago Oriebir, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Sandro Zambi

Fundo de tela: Ricardo Mango

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-20 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
O *Almanaque* vem aí!

6 Pergaminhos dos Leitores
O novo pet da paladina.

10 Resenhas
Desalma, Os Novos Mutantes, The Twilight Zone.

13 Sir Holand
Cuidado com o trol das cavernas!

14 Dicas de Mestre
As vantagens de fazer parte de uma entidade.

26 Genshin Impact
A ação elemental do game, para *3D&T*!

38 Toolbox
Encontros aleatórios podem ser bons para a sua campanha.

46 Gazeta do Reinado
Tragédia na casa de repouco em Millicent.

48 Caverna do Saber
Quando é hora de se aposentar.

52 Conto
Norte Vermelho, por Glauco Lessa.

68 Gabinete de Saladino
O mieterioso terror indiano!

72 Coração de Rubi
Bastidores e prévia da primeira *Jornada Heróica* de *Tormenta20*.

80 Encontro Aleatório
Regras para A Sombra, de *Skyfall RPG*.

84 Pequenas Aventuras
Aventureiros perdidos no espaço.

86 Gloriosos Diários
Os resumos de *Fim dos Tempos*, na pena de Arius.

90 Chefe de Fase
Arlong, o homem-peixe de *One Piece*.

94 Tesouros Ancestrais
Holy Avenger, a aventura clássica, está de volta!

114 Amigos de Klunc
Klunc e seus amigos reclusos.

A CAPA

Piratas do céu, vermes gigantes e até mesmo um novo e melhorado pudim megro aguardam os heróis de *Coração de Rubi*, a primeira *Jornada Heroica* de *Tormenta20*!

A arte da capa é do veterano **Ricardo Mango**, que ilustra todas as artes internas inéditas do livro. Na matéria, contamos um pouco mais sobre a campanha que vai mudar o destino de Arton!

Notícias do Bardo

Saudades de pegar uma *Dragão Brasil* na mão?

Chegou a hora! O *Almanaque Dragão Brasil* — a primeira publicação impressa da revista de RPG mais querida do país em mais de uma década — já está disponível para apoio.

Para comemorar os quatro anos da *Dragão Brasil* digital, teremos uma edição impressa! O *Almanaque Dragão Brasil* trará matérias inéditas e uma coletânea das melhores matérias da DB digital até a edição 150.

O *Almanaque* será impresso em papel de alta qualidade e totalmente colorido. Inicialmente, terá 96 páginas — mas esse número pode aumentar! Quanto mais pessoas participarem, maior e melhor ficará o *Almanaque*! Em breve divulgaremos metas estendidas em nosso site, dragaobrasil.com.br.

Esse é um produto único e comemorativo, que terá uma tiragem limitada e não será reimpresso.

A curadoria das melhores matérias está sendo feita por nossos estimados Conselheiros. Até o final de dezembro de 2020, teremos votações no grupo dos conselheiros para definir as matérias que entrarão na publicação impressa. Se você ainda não garantiu sua cadeira na mesa mais exclusiva da *Dragão Brasil*, aproveite agora para alterar seu nível de apoio!

Para garantir seu *Almanaque*, faça um apoio turbinado de R$ 69. O envio será feito em março de 2021.

Outra garrafa de rum!

Thordezilhas é um cenário tão aventureiro quanto os personagens dos jogadores. Esse jogo sobre piratas e outros heróis ousados começou como o vencedor de um concurso para suplemento, alçou voo próprio e abraçou seu próprio sistema, o excelente *Vanguarda*.

Seu novo lançamento, *Thordezilhas: Oceano Desconhecido*, apresenta regras modulares para navegação e uso do estilo de jogo *point crawl*, uma alternativa de exploração focada em locais-chave.

O suplemento é indicado para uso com vários sistemas baseados na licença OGL, como *Old Dragon*, *Vanguarda* e *Tormenta20*. *Thordezilhas: Oceano Desconhecido* está em financiamento coletivo pelo **Catarse**. A meta básica já foi atingida e o projeto segue em busca de metas extras.

EU sou o Conan!

A gente sabe que quem começou com essa coisa toda de "Conan, o Bárbaro" foi a Marvel, mas se você quer fazer o seu próprio bárbaro e se aventurar pela hiboriana, há um jogo perfeito chegando ao Brasil.

Conan: Aventuras em uma Era Inimaginável é um RPG baseado nas aventuras do segundo bárbaro mais querido do mundo (já que o primeiro é Klunc). O livro se utiliza do sistema 2d20, usado em outros jogos como *Star Trek Adventures* e *Mutant Chronicles*.

Se você não sabe quem é Conan, basta saber que ele é o principal expoente da fantasia pulp. O RPG definitivamente não seria como o conhecemos se esse personagem não tivesse sido criado nos anos 30.

Conan: Aventuras em uma Era Inimaginável está em financiamento coletivo no **Catarse** pela New Order.

Clayton ao Tulu?

Tudo bem, a gente sabe que a sua cabeça provavelmente está em outro RPG relacionado a Cthulhu. Aliás, tem vários! Todo mês aparece um novo. Militares contra Chulhu. Detetives contra Cthulhu. Militares e detetives contra Cthulhu, só que no futuro. Ninguém deixa o pobre do grande antigo em paz, depois perguntam porque ele quer acabar com o mundo. A gente sempre quer mais e alguém sempre atende aos novos pedidos!

Culto ao Lhu é um RPG de **Rafael Werneck** (*Dragonzitos*) que apresenta um sistema simples, com gerenciamento de recursos para jogadores e narradores, numa mistura inusitada do horror cósmico com o nível ridículo de conspiração de um *Paranoia*. O resultado é um jogo que até pode ser levado a sério, mas funciona melhor como uma paródia afetuosa dos mitos de **Lovecraft**.

Culto ao Lhu está disponível no **Dungeonist** no esquema pague-o-quanto-quiser.

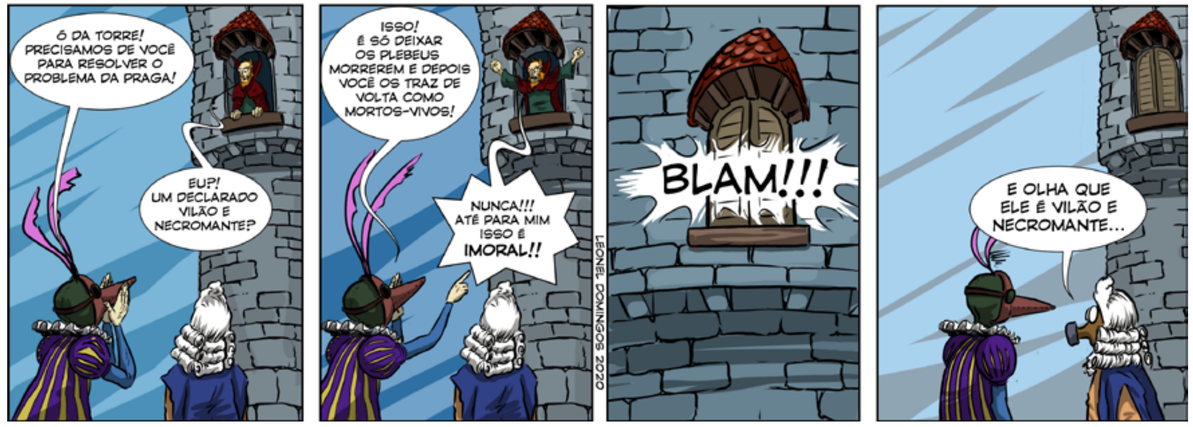
Princesas & Espadas

Que tal uma experiência inusitada? O jogo gratuito *Invincible Sword Princess*, de **Kazumi Chin** (*Having a Coke With Godzilla*) saiu agora, e coloca os jogadores no papel de irmãs. Armadas com espadas, elas embarcam num anti-western em busca de vingança contra os assassinos de sua mãe. A criação de personagens determina não só as espadas das princesas, mas também as relações entre si e com a mãe. Com os atributos *Invencível*, *Espada* e *Princesa*, o jogo tem tudo para ser uma boa mudança para a sua mesa. *Invincible Sword Princess* está gratuito na **itch.io**.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações dos deuses e deusas, abençoados leitores da DB! Sou o Paladino que responde os e-mails, e agora serei interrompido a qualquer momento pela Paladina, porque é como deve ser...

— PALADA! PALADA! Você viu só que louco? ALMANAQUE DRAGÃO BRASIL!

— Sim, sim! Após todos esses anos de revistas digitais, enfim uma edição impressa super-chique de colecionador! Espero que guardem uma pra mim.

— Mas e aí? Vai ter Pergaminhos dos Leitores no Almanaque?

— Hã... Bom, excelente pergunta...

— PA-LA-DI-NO! Todos estes anos aqui respondendo os leitores, e NÃO VAMOS estar no Almanaque?!

— C-como é que vou saber? P-para de me chacoalhar!

Retorno ao RPG

*Olá Paladino e Paladina. Venho hoje contar para vocês que recentemente, por causa da campanha #*Tormenta20 *e do podcast da* Dragão Brasil, *o qual estou atualmente maratonando os episódios antigos, retomei meu interesse por sistemas de RPG de mesa. Há anos sempre via esporadicamente algumas matérias, artigos ou outros podcasts comentando sobre vários sistemas clássicos e modernos incluindo o Tormenta, que conheci há muito tempo um pouco do lore ao ler o clássico mangá brasileiro* Holy Avenger. *Ocupado com a faculdade e posteriormente com outros trabalhos, nunca consegui um grupo de amigos que gostasse deste tipo de jogo e nunca me aprofundei neles.*

Em maio de 2020, assinei a Dragão Brasil *e estou gostando bastante dos contos e artigos, principalmente os que dão dicas de narrativas. Estou me organizando para adquirir as edições anteriores e utilizá-las como material de referência. Estou empolgado para colocar em pratica o que aprendi e criar personagens, escrever contos e participar de campanhas. Encontrei um grupo no Roll20 e marcamos uma partida para o próximo fim de semana. Caso ocorra alguma situação interessante enviarei para Lendas Lendárias.*

Tenho também uma pergunta. Vocês recebem artes feitas por fãs, como na época das revistas impressas?

Por enquanto é isso, continuem com o ótimo trabalho.

Saulo Daniel Ferreira Pontes

Muito orgulho que *Tormenta20* e a DB tenham ajudado em suas escolhas, Saulo. Que sua nova aventura seja bem-sucedida, que os acertos críticos sejam abundantes, e que o 1 fique longe de suas vistas. Estaremos aguardando suas Lendas Lendárias e, se tiver qualquer fanart, acharemos lugar para ela também.

— Não muda de assunto, Paladino! Vai ter mesmo Pergaminhos dos Leitores no Almanaque ou não?

— Ô criatura, como vou responder os leitores SEM mudar de assunto?!

Arma Napolitana

Saudações, Paladino e Paladina, guardiões do conhecimento de toda a realidade. Logo após ser emboscado por um grupo de aventureiros, que impediam meu avanço por Odisseia, fui enviado a Pelagia. Segundo eles, isso ajudaria de alguma forma a mudar as regras do universo e, conversando com os tritões arcanistas do Plano de Oceano, fiquei com algumas dúvidas de Tormenta20:

***1)** Como funciona o aprimoramento da magia Arma Mágica que permite adicionar dano elemental à arma? É possível adicionar múltiplas vezes o mesmo benefício para um dano maior? É possível também adicionar mais de um elemento?*

***2)** Como o poder Alta Arcana de arcanista interage com o poder Celebrar Ritual? Você gasta só 1/4 de PM da magia?*

***3)** O limite de gasto de PMs é influenciado por qualquer recurso que reduza o custo? Isso é, se meu limite é 5, e eu tenho algo que reduza em –1 o custo, eu poderia fazer um aprimoramento de até 6 contando com o –1 para o efeito entrar no meu limite?*

***4)** O poder de ladino Ladrão Arcano pode "roubar" uma magia de um alvo. Até o final da cena, o alvo ainda poderia conjurar a magia, ou ela estaria sob posse do ladino durante esse período?*

Hoenheinn Mitternach, Paladino de Valkaria tendo problemas para fugir de Pelagia e voltar para Odisseia

Saudações, bom Hoenheinn. Vamos ver se podemos ajudar onde os tritões não conseguiram:

1) Não para a primeira, sim para a segunda. Você não pode aplicar o aprimoramento mais de uma vez para o mesmo elemento (apenas aprimoramentos que começam com "aumenta" são cumulativos), mas pode para adicionar outro elemento — por exemplo, pagando 6 PM para +1d6 de fogo, +1d6 de frio e +1d6 de eletricidade (o que também é conhecido como "arma mágica napolitana").

2) Não. Poderes que reduzem o custo de PM à metade não se acumulam.

3) Sim, isso mesmo. O limite de PM vale apenas para pontos de magia efetivamente gastos — ou seja, seu custo final após aumentos e reduções. No seu exemplo, mesmo que o custo da magia aprimorada seja 6 PM, se você tem algum meio de reduzir esse custo em –1 PM, então o custo final será 5 PM e estará dentro de seu limite.

4) O poder Ladrão Arcano permite copiar uma magia do alvo, mas não a "rouba" literalmente. O alvo ainda será capaz de lançar a magia.

— Aqui, Paladina. Comprei sorvete de fogo, gelo e relâmpago, seu favorito.

— NÃO VAI me subornar com esse combo! Quero saber do Almanaque!

— Então não vai querer?

— NÃO FALEI ISSO! ME DÁ!!

3D&T Alpha

Olá Paladina e Paladino, espero que estejam bem! Venho aqui com dúvidas sobre nosso querido 3D&T:

***1)** Se um personagem com a vantagem Ataque Múltiplo faz ataques contra um mesmo alvo, esse alvo rola uma Força de Defesa para cada ataque, ou apenas uma FD para todos os ataques?*

***2)** Há limite de PMs para gastar em Poder Oculto? Por exemplo, posso gastar 20 PMs em Poder Oculto, respeitando o limite de +5 por característica?*

***3)** Um personagem que entre em Fúria por conta da desvantagem ainda pode sofrer efeitos de Insano (Fobia) e de efeitos de medo, como a magia Pânico?*

***4)** Um personagem com Poder de Fogo 0 pode pegar a desvantagem Munição Limitada?*

***5)** Os kits do 3D&T serão atualizados para o atual* Tormenta*, como a mudança de alguns deuses e inclusão de novas classes básicas, como Nobre e Inventor?*

***6)** É permitido comprar armas mágicas na construção do personagem, ou é uma decisão do mestre?*

***7)** Com a vantagem Equipamento eu posso ter uma armadura tecnológica (tipo a do Homem de Ferro) e receber os PVs e PMs equivalentes ao valor de Resistência do Equipamento?*

Kondo-san, samurai desempregado sem Daimyo

1) Por praticidade, o alvo rola apenas uma FD. O jogador pode escolher rolar separadamente, mas precisa fazer a escolha antes da rolagem.

2) Sim, você pode gastar quantos PMs quiser em Poder Oculto. Mas lembre-se que isso não pode ser feito fora de combate, e demora 1 turno para cada aumento de +1 (sem que você possa fazer mais nada). Então, se gastar 20 PMs para dez aumentos, vai demorar 10 turnos. Nesse tempo, a maioria dos combates já acabou...

3) Sim. Fúria não cancela Fobia ou Medo.

4) Não. Você não ganha pontos por desvantagens que não o afetam.

5) Não. *Tormenta20* e *Tormenta Alpha* são cenários diferentes, nem tudo que afeta um, afeta o outro. No entanto, aguarde novidades sobre a relação entre Arton e 3D&T em um futuro medianamente próximo.

6) Absolutamente tudo na construção de um personagem requer autorização do mestre, mesmo que esteja de acordo com as regras. Uma vez que itens mágicos são comprados com Pontos de Experiência, um personagem recém-criado normalmente não os possui — mas sim, se o mestre permitir, você pode converter os pontos e comprá-los.

7) Sim. Essa é uma nova vantagem vista no *Manual do Defensor.* Um Equipamento é igual a um Parceiro: você usa as características mais altas de cada um, como se fossem um único personagem. Então, se a armadura tem Resistência superior à sua, você recebe PVs e PMs de acordo.

— Olha só, não vemos muitas perguntas de 3D&T por aqui.

— Porque 3D&T é muito fácil.

— Muito fácil?! Mas você não largou depois de fazer um personagem com Habilidade 0 e morrer setenta vezes e...?

— NÃO FALAREI SOBRE ISSO!

Saudosas Amazonas

Saudações! Acompanho a Dragão Brasil *desde a revista que tinha a matéria original das Amazonas! Era a 53? 55? Não lembro de cabeça, mas lembro bem da capa.*

Duas pequenas dúvidas sobre o T20:

***1)** As versões antigas de Tormenta tinham regras específicas para áreas de Tormenta, com redutores, perigos específicos, chuva ácida e a insanidade causada pelos monstros. Isso ficou fora do T20 por alguma razão? A Tormenta está menos perigosa com a ascensão de Aharadak?*

***2)** As mudanças geopolíticas do cenário parecem interessantes, com o Reinado perdendo territórios, Repúblicas Livres de Sambúrdia, coisa e tal, mas ficou difícil acompanhar essas mudanças sem um mapa. Teremos mapa na versão 1.1?*

Raul Galli Alves

1) Esses detalhes ficaram fora por pura razão de espaço. Impossível incluir todo o conteúdo de todos os acessórios em um único livro básico. As regras que você procura devem chegar em acessórios futuros.

2) Raul, como seu email demorou a ser respondido, a esta altura você já deve saber que o livro básico acompanha, sim, um mapa do Reinado e regiões vizinhas.

— DB 55. Ah, também me lembro bem daquela capa...

— Por causa da guerreira decotada?

— N-não sei onde tirou essa ideia!

Golpe Pessoal

E aí, Paladina e Paladino que tanto ajudam estes aventureiros cheios de dúvidas. Após o lançamento do Tormenta20 *em definitivo, fiz umas mudanças também definitivas na minha "bonecagem". No entanto, preciso de umas respostas sobre o famigerado Golpe Pessoal do guerreiro:*

***1)** Com o efeito Conjurador do Golpe Pessoal, posso escolher aprimoramentos da magia no momento do uso? Ou devo construir o Golpe Pessoal já com o custo do aprimoramento embutido? E quando o aprimoramento exige outros círculos, posso apenas pegar aqueles até 2º círculo ou é liberado qualquer círculo?*

***2)** Posso comprar mais de uma vez certos efeitos do Golpe Pessoal com o descritor "aumenta"? Exemplo: Brutal, para aumentar o dado de dano em +2, +3... ou À Distância para aumentar de corpo-a-corpo para curto, depois +1 PM para aumentar de curto pra médio?*

***3)** O efeito Amplo pode ser usado com ataques corpo a corpo, sem a necessidade de aumentá-lo para curto com o efeito À Distância?*

***4)** É possível combinar outros efeitos do Golpe Pessoal com o efeito Conjurador? Como uma* Bola de Fogo *com À Distância, para o centro da área ser um alvo em alcance curto? Ou* Relâmpago *com Amplo, para acertar todos os alvos em um alcance curto?*

***5)** Em caso de acerto crítico, o dado acrescentado pelo efeito Brutal também é multiplicado? Exemplo, uma espada longa causaria 2d8 pelo efeito Brutal, seria 4d8 em caso de acerto crítico?*

Por enquanto é isso. Valeu, falou!

Gabrian Barrington, o Guerreiro que usa método Comemorar para ganhar 25% a mais de XP!

1) O Golpe Pessoal é um tipo de ataque especial do guerreiro, como nos videogames. O efeito conjurador simula uma magia, mas sem a mesma flexibilidade. Você não pode escolher aprimoramentos no momento do uso — se quiser que inclua um aprimoramento, deve fazê-lo quando criar o golpe e essas escolha não poderá mais ser mudada. Aprimoramentos que exigem outros círculos não podem ser aplicados (porque, afinal, você não os possui).

2) Não. Você pode comprar mais de uma vez apenas efeitos que especificamente permitem isso.

3) Sim. O efeito já atinge todos os alvos em distância curta.

4) Note que uma *Bola de Fogo* já tem alcance médio, você não precisaria de outro efeito para dispará-la em alcance curto. *Relâmpago* também tem alcance médio, mas área em forma de linha; o efeito Amplo não se aplica. De modo geral, magias lançadas com o efeito Conjurador não podem ser modificadas por outros efeitos, apenas seus próprios aprimoramentos.

5) Não. Um acerto crítico multiplica apenas os dados da arma, não multiplica dados extras (como o efeito Brutal).

— Preciso de uns níveis de guerreiro para pegar o golpe Responde Pergaminho e ter vida fácil!

— Quem sabe esse golpe vem no *Almanaque DB*, mas você não vai pegar PORQUE NÃO VAMOS ESTAR LÁ!!

— Paladina, tenho a leve intuição de que você quer aparecer no Almanaque...

LENDAS LENDÁRIAS

Terceiro Olho

Combate difícil em Tormenta. Para vencer o inimigo, a maga fez um pacto com Sszzaas, oferecendo seu olho em troca de poder.

Para protegê-la, a druida fez uma ligação mágica entre as duas, absorvendo todo o dano que a amiga tomasse dali por diante.

Após o combate, o feiticeiro usou desejo para restaurar o olho da amiga, o que falhou, obviamente (Sszzaas não quis devolver).

A druida, engraçadinha, explica o motivo da falha:

— Desculpe, a magia falhou porque fiz um elo mágico e tudo que ela sofresse passaria pra mim. Vejam, agora tenho três olhos (apontando para o olho rabiscado com carvão na testa).

Dois Padres

O grupo de Tormenta tentava animar um companheiro após um evento trágico. Conversaram, ofereceram presentes e como nada surtiu efeito. A paladina apela para seu estômago:

— Olha o que trouxe pra você, um delicioso leite com gorad. E não é qualquer um, fiz com Gorad Dois Clérigos.

Jefferson Tadeu Frias

DESALMA

O que aconteceu naquela noite de 1988?

***Desalma* é uma série de folk horror ambientada em uma comunidade ucraniana na serra catarinense. É conteúdo original da Globoplay e tráz uma longa lista de altos e baixos.**

A direção de arte, a fotografia a sonoplastia são impecáveis. Uma série muito bem produzida para padrões brasileiros e não deixa a dever nesses quesitos para nenhuma bem-orçamentada série estrangeira. Toda a ambientação na cidade serrana ficcional de Brígida é bastante autentica e, não fosse pelas bizarrices que acometem os personagens, a vontade é de fazer turismo ali ou ao menos mestrar uma aventura de RPG de horror com tal cenário.

A trama tem como estopim o suicídio de um homem e acompanha a vida de três mulheres. Se divide entre o presente e o passado. Eventos estranhos fazem com que a comunidade se recorde do assassinato da adolescente Halyna. O crime aconteceu durante a última celebração religiosa da noite de Ivana Kupala, uma tradição de origem eslava.

O passado, é claro, são os anos oitenta e têm certa dinâmica de filme de colégio. A escolha do período e a própria trilha de abertura da série indicam que é mais uma das muitas obras atuais influenciadas pelo sucesso nostálgico de *Stranger Things*.

Em histórias de folk horror o verdadeiro inferno são os outros e *Desalma* consegue transmitir isso com algum grau de sucesso e certa dose de elementos sobrenaturais. Conta com boas atuações de parte do elenco, como **Cássia Kiss**, **Maria Ribeiro** e, principalmente, **Cláudia Abreu**, que extraiu o máximo de cenas quase prosaicas. Há também novos talentos como **Anna Mello** e **Camila Botelho**.

O grande problema da série não é tanto o excesso de diálogos expositivos. Este pecadilho também assombra grandes produções gringas. A diferença aqui é em como eles são entregues. Porque se parte do elenco funciona, outra é mal dirigida. Abundam interpretações sem emoção e monótonas, certa herança de telenovela. Os vilões têm sempre a cara emburrada e suas interações soam falsas. Outro ponto fraco é a maldição da série que poderia ter temporadas mais curtas. *Desalma* insiste, por exemplo, em mostrar de maneira redundante uma criança fazendo coisas estranhas, em meio a música de tensão, para preencher a quota de "terror" dos seus episódios. Ou cai em obviedades não intencionalmente cômicas como o fato do padre local estar lendo *O Martelo das Feiticeiras*.

Além disso, a série parece se acomodar na própria premissa de comunidade de imigrantes europeus como desculpa para praticamente não incluir personagens negras no enredo. Algo que não pode deixar de ser criticado em pleno 2020.

Malgrado os problemas, *Desalma* é um avanço positivo na produção de ficção no Brasil. Se as críticas cabem, por outro lado, é no desejo que seus defeitos sejam trabalhados e corrigidos na segunda temporada.

DAVIDE DI BENEDETTO

OS NOVOS MUTANTES

Nem melhor, nem pior. Apenas diferente

Depois de ser a única sobrevivente em um acidente na reserva indígena onde vivia, Danielle Moonstar é mantida em uma instituição médica, pelo seu próprio bem.

Então ela descobre que o tal lugar existe para ajudar jovens que recentemente se deram conta que são mutantes, com poderes potencialmente perigosos para eles mesmos. Mas esse é apenas o início do pesadelo de Dani e de mais outros cincos adolescentes.

O filme é baseado nos personagens de *Os Novos Mutantes,* HQ da Marvel criada em 1982 por **Chris Claremont** e **Bob McLeod**, bem depois dos X-Men já estarem estabelecidos como "heróis". Era uma forma de introduzir novos personagens e atualizar as histórias para um público mais novo, abordando temas que não encaixariam muito bem com os outros mutantes da Marvel. Com o passar das edições, outros personagens foram surgindo e outros morrendo (e voltando depois), desaparecendo, indo para outras equipes e etc o que deu origem a escalações diversas ao grupo.

O filme usa o título (e os personagens) como uma tentativa de levar a franquia dos X-Men para um outro rumo além do principal, que não foi muito feliz nos dois ultimos filmes, *X-Men: Apocalipse* e *X-Men: Fênix Negra*. Aqui, a ideia é mostrar o que acontece com mutantes cujos poderes são perigosos, e a resposta para isso não é uma ação grandiosa ou envolvendo o mundo tudo, ficando mais como uma forma local, privada e discreta de lidar com o problema. Diferente dos filmes anteriores, o tom de aventura é deixado um pouco de lado em favor de altas doses de terror e suspense.

Dani Moonstar é levada para a instituição mantida por um beneficiador secreto, com a promessa de ser levada "para a outra equipe" quando conseguirem controlar os poderes. Mas nada é dito às claras, pois o intuito principal seria cuidar e ajudar os pacientes antes de tudo. A dedicada Dra. Reyes (ela mesma uma mutante capaz de criar campos de força protetores), interpretada por **Alice Braga**, cuida sozinha da lugar e dos seus pacientes.

As interpretações são o ponto alto do filme, que tomou algumas liberdades na adaptação dos personagens (e seu poderes, histórias, ligações), mas isso não decepciona. Além de Dani temos a Lupina (**Maise Williams**, absolutamente perfeita), Míssil (**Charlie Heaton**), Mancha Solar (**Henry Zaga**) e a magistral Magia (**Anya Taylor-Joy**, que rouba todas as cenas).

O roteiro tem algumas falhas e deixa muita coisa sem uma explicação melhor, mas isso não torna o filme ruim e nem estraga a narrativa principal.

Os fãs antigos dos quadrinhos de mutantes irão adorar certos detalhes e elementos que foram usados (e bem usados) na história, mas que também não atrapalham se o expectador for novo à franquia.

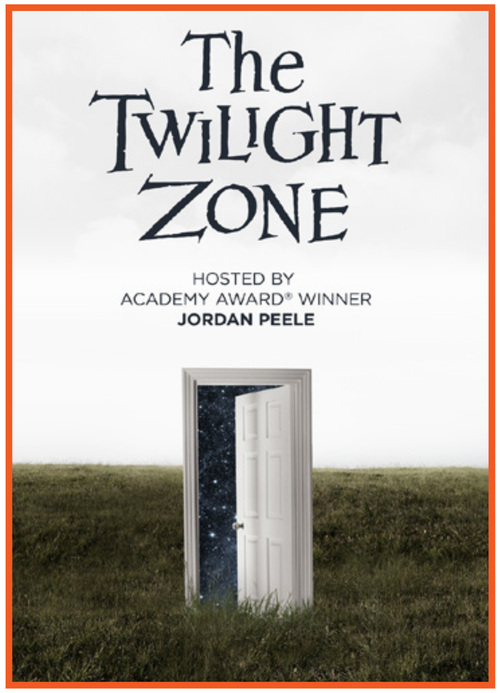
Não é o melhor filme de mutantes, mas não é exatamente o pior.

ROGERIO SALADINO

THE TWILIGHT ZONE

Segunda temporada: além da Imaginação, mas nem tanto

Quando a primeira temporada do novo *Twilight Zone* (*Além da Imaginação* no Brasil, durante a transmissão do original) estreou, houve muitas críticas ao tom político e social dos episódios. Alguns culparam essas pautas progressistas pela suposta má qualidade da série. Mais um exemplo típico de como misturar saudosismo e preconceito revela o pior do ser humano.



No entanto, muita gente não ficou satisfeita com a primeira temporada da nova versão da série, idealizada por **Jordan Peele** (*Corra!*, *Nós*), por motivos muito mais razoáveis. Várias dessas razões infelizmente também aparecem na recém-lançada segunda temporada.

O problema principal de *Twilight Zone* é a inconsistência. Ainda que a série tenha ótimos momentos, seus aspectos mais importantes oscilam entre o estranho *bom* e o estranho *ruim*. A direção e a fotografia são impecáveis, mas o roteiro hesita: em alguns episódios, o enredo é satisfatório e interessante; em outros, o conceito é fascinante, mas acaba sendo perdido em alguma virada de trama previsível e gratuita. A atuação também é inconstante, com performances excelentes e outras nem tanto (**Jimmi Simpson**, eu sei que você podia ter feito melhor...).

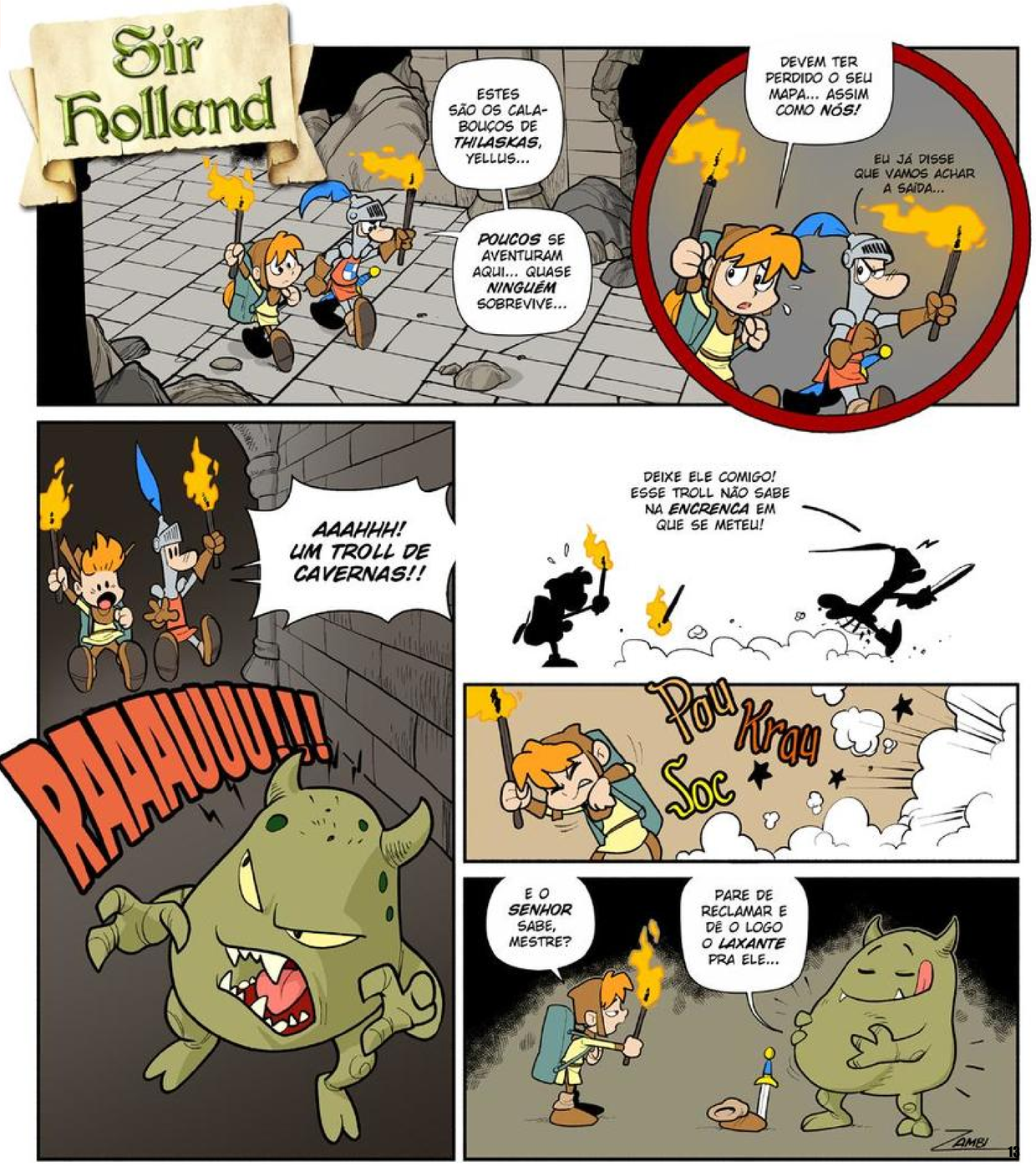
A crítica social cirúrgica também marca presença na segunda temporada, de forma direta ou implícita. Abordar pautas raciais, de gênero e de desigualdade social adiciona muita profundidade à franquia e é a melhor ideia para contar novas histórias vindas "além da imaginação". Aproximar medos incompreensíveis de questões atuais é a receita perfeita para tornar tudo mais real e íntimo para quem está assistindo. É uma pena que os defeitos e inconsistências atrapalhem na hora de causar esse impacto.

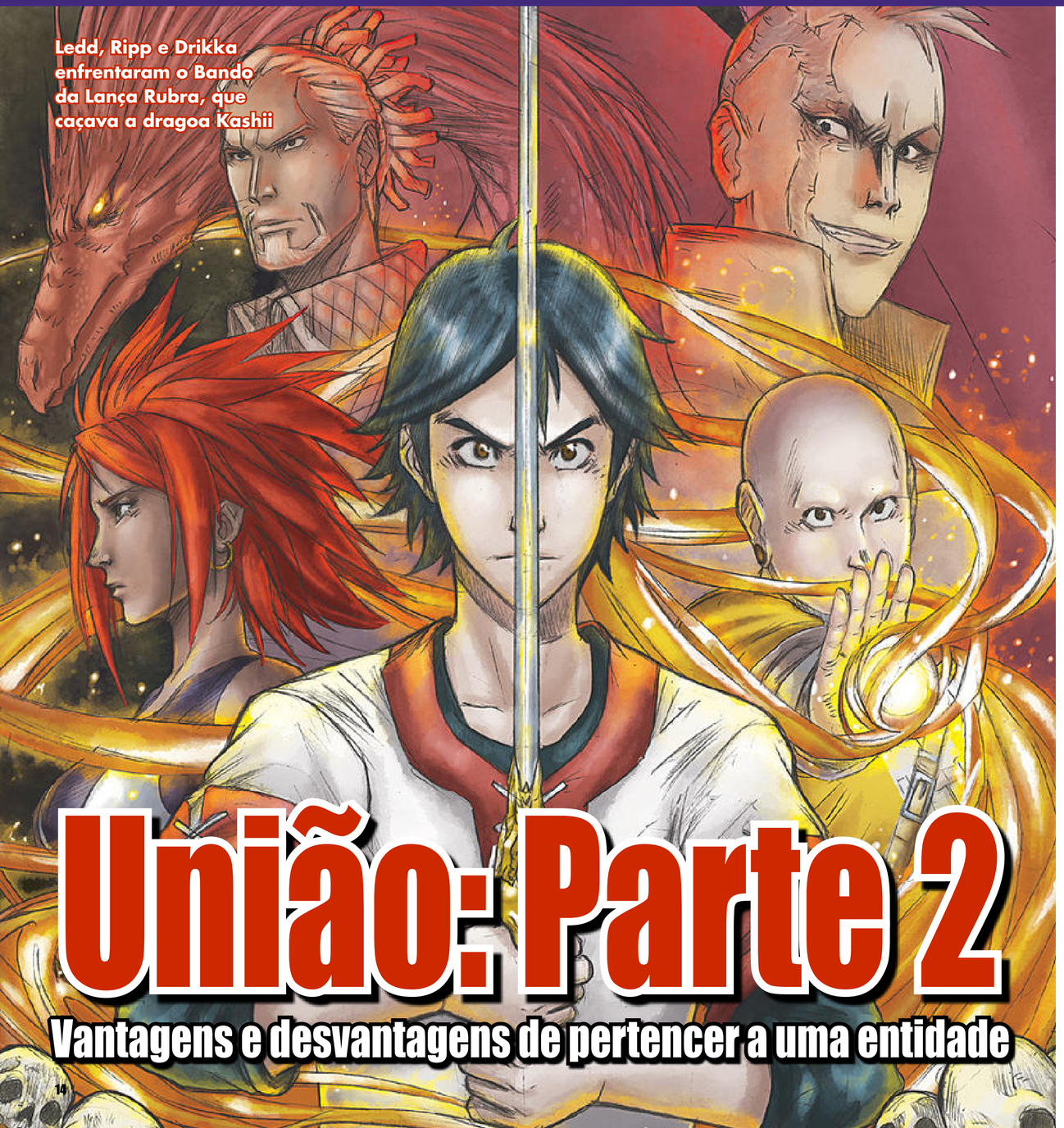
No fim das contas, mesmo com pontos muito fortes, as fraquezas de *Twilight Zone* a tornam uma experiência mediana. Há ideias fantásticas (em todos os sentidos) por trás de vários episódios, mas daí a ver uma boa execução pode ser pedir demais.

Talvez isso explique porque tanto fãs antigos (excluindo aqui os intolerantes e estúpidos) detestam a série nova: não conseguem se contentar com episódios sem graça de um programa tão importante e marcante para a história da TV. Pode ser uma expectativa um pouco exagerada? Sim, mas a série também não ajuda muito quando falha ao entregar uma boa leva de episódios.

Mesmo assim, para passar o tempo e visitar umas ideias interessantes, vale a pena assistir *Twilight Zone*, principalmente pela sua contemporaneidade, tanto em efeitos especiais quanto em pautas importantes para tornar o mundo um lugar melhor. Também é uma ótima referência para inspirar aquela sua mesa de *Chamado de Cthulhu* ou *Atividades Paranormais*, mas não espere nenhuma grande surpresa.

GLAUCO LESSA





Ledd, Ripp e Drikka enfrentaram o Bando da Lança Rubra, que caçava a dragoa Kashii

União: Parte 2

Vantagens e desvantagens de pertencer a uma entidade

DICAS DE MESTRE

Na edição anterior da DB, vimos como os grandes grupos melhoram o senso de pertencimento dos jogadores ao mundo de campanha. Também vimos como podem ser ferramentas úteis para o mestre, oferecendo benefícios e missões, ou adversários poderosos. Ainda, conhecemos os três tipos básicos de entidades — casa, guilda, organização — e suas diferentes áreas de atuação.

Hoje, vamos mergulhar na parte mais prática (e invadir um pouco o nicho da Caverna do Saber) com regras e mecânicas. Benefícios reais que um personagem ou grupo recebe o juntar-se a uma entidade, além dos deveres e limitações que adquire em troca. Ainda, um exemplo de organização para *Tormenta20*, que será parte importante do cenário no futuro acessório *Ameaças de Arton*.

Benefícios

Segue uma lista de benefícios possíveis para um personagem que pertença a uma entidade — seja casa, guilda ou organização.

Assim como as origens, esta versão das regras é bastante livre e negociável entre jogador e mestre, com muito espaço para a imaginação. Você pode escolher alguma entidade de Tormenta que conheça — a Coroa de Deheon, os Cavaleiros da Luz, a Academia Arcana, qualquer das igrejas dos vinte deuses... — e adotar benefícios que combinem, ou então inventar seu próprio patrono. Use como base as áreas de atuação na edição anterior.

Quais benefícios se ajustam melhor? Uma organização acadêmica pode prover todo tipo de informação teórica, mas dificilmente uma audiência com o regente ou capangas para um golpe.

Você pode ter um número máximo de benefícios igual a seu bônus de atributo mais alto, limitado por nível. Além disso, para cada benefício deve aceitar também um dever (veja mais adiante).Note que muitos benefícios só podem ser utilizados onde e quando o bom senso permitir — quase sempre em cidades e outros lugares civilizados. Terapia Intensiva, por exemplo, está disponível apenas onde houver templos ou hospitais; não espere que uma equipe de paramédicos venha erguer uma tenda hospitalar nas profundezas de uma masmorra!

Esta lista está longe de ser completa. Em campanha, o mestre com certeza será capaz de criar outras oportunidades para que sua entidade o ajude.

Atenção: os benefícios Frutos do Trabalho e Rede de Contatos são idênticos a poderes já existentes das origens artesão e membro de guilda. Você não pode escolhê-los caso já os possua.

Assistente

A entidade provê um ajudante (muitas vezes um aventureiro novato ainda em treinamento) que o acompanha em suas missões, para cuidar de suas necessidades. Ele mantém seu equipamento em ordem, prepara suas refeições, cuida de sua montaria. Em termos de jogo, você recebe um aliado *iniciante* de tipo ajudante, que permanece a seu serviço enquanto você cumprir seus deveres.

Você pode escolher este benefício várias vezes para aumentar o nível do aliado (2 vezes para *veterano*, 3 vezes para *mestre*).

Audiência

Sua entidade oferece meios para evitar a burocracia e ser ouvido pelos poderosos. Uma vez por sessão de jogo, você pode conseguir uma audiência com um regente, general, arquimago, sumo-sacerdote ou outro NPC importante. Note que este personagem não vai necessariamente acreditar em você ou ajudá-lo, você ainda vai precisar de bons argumentos (e/ou testes de perícia próprios) para conseguir qualquer ajuda.

Bandidagem

Uma vez por sessão de jogo, ao falhar em um teste de Enganação, Furtividade ou Ladinagem (especialmente uma falha com consequências graves), você recebe ajuda de um "colega de ofício" para sair da encrenca. Por exemplo, ao tentar enganar uma sentinela e falhar, um aliado surge para testemunhar a seu favor. Caso seja percebido por um guarda, uma mão com um porrete surge de parte alguma para nocauteá-lo, e assim por diante. Em termos de jogo, é como se na verdade o teste fosse bem-sucedido.

Celebridade

Você é reconhecido como um artista famoso e talentoso, patrocinado por uma importante entidade. Você pode substituir testes de Diplomacia e Investigação por testes de Atuação.

Customização

Inventores contratados pela entidade melhoram uma arma, armadura ou item do personagem, que recebe uma modificação (veja em *Tormenta20*, pag. 155) temporária à sua escolha. Essa modificação deve ser escolhida antes de cada missão, permanecendo até sua conclusão, quando então seus efeitos terminam. Você pode escolher este benefício várias vezes, para mais de uma modificação por missão.

Despesas de viagem

O personagem e seu grupo têm livre acesso a transportes mundanos (montarias por terra, embarcações por mar e rios) entre cidades, incluindo alimentação e hospedagem, através de rotas comerciais conhecidas. Não se aplica a lugares selvagens ou inexplorados.

Eliminação

Uma vez por sessão de jogo, você pode solicitar os serviços de um assassino (ou grupo de assassinos) para eliminar um alvo. Esse alvo deve ser de nível inferior ao seu, e não estar protegido por guarda-costas de nível igual ou superior ao seu. O mestre fará um teste secretamente (1d20 + seu nível, CD 10 + nível do alvo ou seu melhor guarda-costas); em 1d4 dias você saberá se o assassinato teve êxito. Em todo caso, você deve passar em um teste de Enganação (CD 15 em caso de sucesso, 20 em caso de falha) para evitar que investigações levem até você.

Empréstimo

Você pode solicitar à sua entidade o empréstimo de uma quantia que não exceda o Dinheiro Inicial de seu nível atual (veja em *Tormenta20*, pag. 138). Você pode fazer novos empréstimos com testes de Diplomacia (CD 20 + 2 para cada empréstimo anterior). No entanto, você não poderá avançar um novo nível de experiência até que a quantia total seja devolvida.

Equipamento

A entidade provê algum equipamento necessário para uma missão. O custo total dos itens não deve exceder o Dinheiro Inicial de seu nível atual, ou um máximo de T$ 2.000, o que for menor. Você não poderá avançar um novo nível de experiência até que o equipamento, ou seu custo em dinheiro, seja devolvido.

Equipe de resgate

Caso você e seu grupo sejam derrotados, aprisionados ou mesmo mortos, um grupo de resgate será enviado pela entidade para procurá-los e salvá-los, ou trazer seus corpos e/ou pertences quando possível (conforme o julgamento do mestre). A missão/aventura ainda é considerada fracassada. Personagens de nível 17 ou mais serão ressuscitados sem custos. Personagens de nível 11 a 16 podem ser ressuscitados, mas ficam em dívida com a entidade (não podem avançar de nível até o pagamento de uma quantia igual ao Dinheiro Inicial de seu nível atual, ou outro meio a critério do mestre).

Espionagem

A entidade fornece informação secreta privilegiada sobre determinada pessoa, criatura ou tópico. Uma vez por sessão de jogo, você recebe +8 em um único teste (ou +4 em uma única série de testes estendidos) de Enganação, Investigação, Ladinagem, Jogatina ou Nobreza. Você pode escolher este benefício várias vezes para ter mais usos por sessão de jogo.

Estilo de vida

A entidade paga suas despesas com alimentação e hospedagem, conforme o mínimo necessário para sua classe. Este não é um valor em dinheiro recebido pelo personagem, que possa ser usado para outras despesas; em termos de jogo, você sempre tem acesso a refeições padrão e estalagens medianas quando estão disponíveis.

Frutos do Trabalho

Quando passa em um teste de Ofício para sustento, você recebe o dobro do dinheiro.

Hierarquia

Você tem autoridade sobre outros membros de sua entidade em níveis inferiores. Você pode gastar 1 PM para que esses subordinados realizem uma tarefa simples (CD = seu nível) ou 2 PM para tarefas mais difíceis/trabalhosas (CD 5 + seu nível). Em termos de jogo, considere um sucesso automático em um teste de perícia à sua escolha (o tempo necessário para o uso da perícia se mantém). Como exatamente essa ajuda acontece, depende da situação: seus subordinados prepararam armadilhas, afiaram suas armas, entregaram mensagens, plantaram boatos e assim por diante.

DICAS DE MESTRE

Identificação

Uma vez por sessão de jogo, você pode descrever uma criatura a um especialista que vai revelar seus poderes, ou apresentar um item mágico que será identificado sem nenhum custo. Em termos de jogo, é um sucesso automático em um teste de Misticismo (Identificar Criatura ou Identificar Item Mágico).

Influência

Graças à autoridade ou renome de sua entidade, você recebe +2 em testes de Diplomacia e Intimidação (exceto em situações de combate). Esse bônus aumenta para +4 ao lidar com outros membros da mesma entidade.

Local de trabalho

Você tem acesso a instalações equipadas com instrumentos próprios e/ou auxiliares capacitados, recebendo +2 em testes de perícias realizados ali. A exata natureza da instalação depende da perícia: oficina ou estúdio (Ofício), biblioteca ou laboratório (Conhecimento, Misticismo, Nobreza), templo (Religião), hospital (Cura), posto de milícia (Investigação), quartel, forte ou centro de comando (Guerra).

Mercado negro

A entidade oferece meios de acesso a itens cujo comércio é normalmente proibido, como venenos, falsificações, armas de pólvora, itens de matéria vermelha e outros. Você ainda deve pagar o custo normal por esses itens, mas não precisa de testes para encontrá-los.

Patrono das artes

A entidade fornece suporte para que o personagem exerça atividade artística. Você recebe meios para realizar uma grande performance (como uma apresentação em um anfiteatro, circo ou arena); ou materiais brutos em valor máximo igual a seu Dinheiro Inicial para produzir um item superior. O personagem também recebe +4 em seu teste de Atuação ou Ofício para essa tarefa.

Este benefício pode ser utilizado apenas uma vez na campanha. Para ter uma nova utilização, o personagem deve passar em um teste de Diplomacia (CD 30). Mesmo em caso de sucesso, o benefício pode ser utilizado no máximo uma vez em cada sessão de jogo.

Planos de batalha

Uma vez por sessão de jogo, você pode descrever sua próxima missão para um especialista em táticas e estratégias, que vai prepará-lo de acordo. Em termos de jogo, é um sucesso automático em um teste de Guerra (Analisar Terreno ou Tática) para ser utilizado a qualquer momento. Note que esse benefício não se aplica a desafios ou oponentes totalmente inesperados — se a missão era acabar com um ninho de kobolds, você não terá recebido nenhum conselho útil sobre como lidar com um demônio da Tormenta...

Proteção comercial

Devido às práticas mercantis exercidas por sua entidade, você pode vender itens 10% mais caro (não cumulativo com barganha).

Rede de contatos

Graças à influência de sua entidade, você pode usar a perícia Diplomacia para obter informação sem custo (veja a perícia Investigação).

Reforços

Uma vez por sessão de jogo, você pode invocar reforços para um único combate. Quem são esses reforços e como surgem, depende de cada situação; desde uma unidade de mercenários contratada para seguir o grupo e manter-se de prontidão, até criaturas mágicas conjuradas para lutar ou curar. Em termos de jogo, você recebe um aliado *iniciante* de tipo atirador, combatente, fortão, guardião ou médico, que permanece até o fim do combate.

Você pode escolher este benefício várias vezes para aumentar o nível do aliado (2 vezes para *veterano*, 3 vezes para *mestre*) e/ou para mais combates por sessão de jogo.

Suporte mágico

Uma vez por sessão de jogo, você pode lançar uma magia à sua escolha, com custo máximo em PM (incluindo aprimoramentos) igual a seu nível de personagem. Como essa magia é fornecida depende de cada situação; o personagem pode procurar um membro da entidade para prestar o serviço, ou contactar um patrono poderoso à distância, ou apenas ter recebido um item capaz de lançar a magia. Você pode escolher este benefício várias vezes para ter mais magias por sessão de jogo.

DICAS DE MESTRE

Terapia Intensiva

A entidade mantém clérigos, curandeiros e instalações de repouso à sua disposição. Uma vez por sessão de jogo, você e seu grupo podem recuperar totalmente seus PV com uma noite de descanso.

Deveres

Grandes poderes, grandes responsabilidades. Para cada benefício escolhido, você também deve escolher um dever — uma obrigação para com a casa, guilda ou organização que o acolheu.

Cada dever impõe alguma penalidade, ou tem uma consequência diferente em caso de falha. Como regra geral, a menos que seja especificado o contrário, falhar em cumprir um dever cancela todos os seus benefícios até a próxima sessão de jogo.

É possível que jogadores não se incomodem muito em violar seus deveres (especialmente se já gastaram a utilização de seus benefícios naquela sessão de jogo). No entanto, violações seguidas podem ser motivo de advertência, punição ou mesmo expulsão da entidade. Como regra geral, um personagem que falhe em cumprir seus deveres três vezes ou mais durante uma mesma sessão deve passar novamente pelos procedimentos para ingressar na entidade (ou pagar uma multa igual a seu Dinheiro Inicial atual).

Comissões

Uma vez por sessão de jogo, você deve prestar algum tipo de serviço para sua entidade. Naturalmente essa tarefa depende das atividades que a entidade exerce, desde uma apresentação artística até forjar uma armadura, transportar valores, entregar uma mensagem, confeitar um bolo ou entreter um nobre. Atenção, isto *não é* um gancho de aventura — é um incômodo que atrapalha suas atividades como aventureiro. Faça um teste de perícia adequada (CD 20); se falhar, você esteve ocupado e foi incapaz de descansar/preparar-se adequadamente para a missão, começando com uma penalidade de PM igual a seu próprio nível.

Este dever é cumulativo com outros que reduzem seus PM antes de cada sessão.

Encontros

(Não, não são encontros aleatórios com criaturas.)

Até os grupos mais reclusos promovem, regularmente, encontros entre seus membros. Podem ser celebrações informais, festivas, simples pretextos para contar histórias, comer e beber até cair. Ou eventos cerimoniosos, formais, desde congressos acadêmicos a grandes missas — ou mesmo cultos sinistros onde alguma vítima será sacrificada a um deus maligno.

Ainda que tais reuniões sejam oportunidades para envolver os jogadores em alguma missão, comparecimento regular a eventos sociais nem sempre combina com a vida de aventureiro. Você poderá se ausentar algumas vezes, mas não todas. Uma vez por sessão de jogo, faça um teste de Diplomacia ou Enganação (CD 20). Se falhar, você não encontrou pretexto para faltar a um encontro e foi incapaz de descansar/preparar-se adequadamente, começando com uma penalidade de PM igual a seu próprio nível.

Este dever é cumulativo com outros que reduzem seus PM antes de cada sessão.

Inimizade

Você é proibido de associar-se, negociar ou aceitar qualquer coisa (se possível, nem a simples presença) de alguém que pertença a uma casa, guilda ou organização inimiga da sua. Em Arton existem casos bem evidentes; alguém a serviço da Igreja de Khalmyr não poderia compactuar com Sszzaazitas, um representante da Coroa de Deheon jamais seria parceiro de um Supremacista Purista, um mago da Academia Arcana não negociaria com mercadores de Vectora, e assim por diante. Se você e o mestre estiverem sem ideias, apenas escolha uma raça ou classe que representa o inimigo.

Ao violar esta regra, você sofre um redutor de –2 em todos os seus testes até o fim da sessão.

Novato

Cada vez que sair para uma aventura, você será designado para treinar um membro novato (e pouco qualificado) da entidade à qual pertence. Este personagem *não é* um aliado, não oferece bônus ou presta qualquer tipo de ajuda: está ali apenas para observar e tentar aprender (ênfase em "tentar"). Em situações de combate, vai apenas se esconder ou ficar encolhido de medo, atrapalhando mais que ajudando. Por precisar manter sempre um olho nele, você sofre um redutor de –2 em todos os testes de Percepção, além de outros problemas que o mestre pode inventar. E ele vai.

Você pode escolher este dever até quatro vezes, acumulando –8 em Percepção, para um grupinho insuportável de não-ajudantes (que passaremos a chamar de Huguinho, Zezinho, Luizinho e Patrícia).

Publicidade

É esperado que, em todas as oportunidades, você anuncie em alto e bom som a que grupo pertence. Sempre que se apresentar a alguém, também dirá o nome de sua entidade, como um título: "Sou Ergoram Hallerom, agente a serviço da Coroa de Deheon". Mesmo que você não o faça, a própria entidade se encarregará de comunicar a quem você serve, às vezes de maneiras inconvenientes (se você pretendia agir em sigilo) ou até embaraçosas. Aquele escudo tão gentilmente oferecido como auxílio em sua missão, é claro, traz a marca "Metais do Baixote" bem visível e colorida.

Quinhão

Você deve ceder à entidade uma quantia igual a 20% do tesouro (sua parte apenas) obtido em cada aventura, ou uma taxa igual ao Dinheiro Inicial de um personagem 3 níveis abaixo do seu, o que for maior. Você não poderá avançar um novo nível até que o quinhão seja pago.

Relatórios

Sua entidade exige que você a mantenha regularmente informada sobre seus progressos. Em todas as oportunidades você envia cartas através de mensageiros, avisa seus contatos, contrata conjuradores, usa pombos-correios — enfim, encontra uma forma de manter seus patronos atualizados, isso quando eles próprios não o fazem. Você não tem despesas com estes serviços (os custos são cobertos pela entidade), mas infelizmente essa comunicação constante deixa pistas e rastros para aqueles que tentarem espioná-lo. A dificuldade de qualquer teste para localizar você (e seu grupo) ou descobrir qualquer coisa a respeito é reduzida em –5.

Rituais

Seja por razões religiosas, honra aos ancestrais, costume familiar ou protocolos burocráticos, você é orientado por sua entidade a sempre executar alguma forma de ritual, cerimônia ou performance antes de um grande desafio ou combate. Dizem ser uma tradição muito comum entre as equipes sentai de Tamu-ra.

Você sofre um redutor de –2 em Iniciativa.

Tarifas

A renda de muitas entidades, especialmente guildas, vem de tarifas impostas a seus membros. No início de cada sessão de jogo, faça um teste de Ofício (ou outra perícia adequada) para sustento (CD 20 + número de benefícios que tem). Em caso de falha, deve pagar imediatamente T$ *5* por cada benefício que tem. Seus benefícios não funcionam até que você pague a tarifa.

Você pode escolher este dever mais vezes, dobrando a tarifa a cada vez.

Tradições

Algumas entidades, sobretudo antigas casas, igrejas ou ordens de cavalaria, exigem que seus membros sigam certos códigos de comportamento. Considere cada tradição a seguir como um dever diferente — você pode adotar quantos quiser, exceto aqueles que contradizem outras tradições ou deveres.

- **Tradição do Caçador.** Nunca matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida.
- **Tradição dos Companheiros.** Nunca negar ajuda a um membro de sua entidade patrona.
- **Tradição da Coragem.** Sempre escolher como oponente a criatura mais perigosa à vista.
- **Tradição da Derrota.** Nunca aceitar a derrota, fugir de um combate ou ser capturado com vida.
- **Tradição do Duelo.** Nunca atacar um oponente indefeso ou em desvantagem numérica.
- **Tradição da Linhagem.** Nunca atacar um membro de uma raça entre as seguintes: humano, anão, elfo, minotauro, goblin, hynne, qareen. (Demais raças de *Tormenta20* não são numerosas ou influentes o bastante para constituir um dever.)
- **Tradição dos Heróis.** Sempre cumprir sua palavra, proteger qualquer criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido sincero de ajuda.
- **Tradição da Honestidade.** Nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer às leias locais, nem aceitar que seus companheiros o façam.
- **Tradição da Redenção.** Jamais atacar primeiro, sempre aceitar pedidos sinceros de rendição, sempre poupar oponentes caídos ou derrotados.
- **Tradição do Sigilo.** Nunca revelar nada sobre sua entidade patrona.
- **Tradição das Sombras.** Nunca revelar sua verdadeira identidade, nunca deixar testemunhas de seus atos.

Violar uma tradição cancela os efeitos de todos os seus benefícios até o fim da sessão de jogo.

A Guilda dos Caça-Monstros

Talvez uma das entidades mais populares entre os aventureiros de Arton, esta guilda na verdade é formada por um conglomerado de equipes por todo o Reinado e além. Algumas são pouco mais que bandos de aventureiros, outras têm grandes sedes. Em comum, todas dedicam-se a caçar monstros.

O fundador original da guilda teria sido **Mon'han Galldo'han**, caçador lendário que dizem ter abatido feras através de todos os mundos, fazendo uso de engenhos miraculosos jamais vistos em Arton. Diz-se que era guiado pelo sonho de abater o próprio deus Megalokk e tomar suas muitas cabeças como troféus. Por tal ousadia, acabaria amaldiçoado com a forma decrépita de um ser frágil, quebradiço e inofensivo, incapaz de caçar outra vez. Nos dias de hoje, o ancião Mon'han garante que essa história é uma grande invencionice: "Eu sempre fui um kliren com ossos frágeis, ora essa!"

Verdade ou não, Mon'han teria acumulado grande fortuna com o produto de suas caçadas, fortuna suficiente para erguer uma vasta organização. Impedido de seguir caçando pela idade avançada, ele agora daria suporte a novas gerações de caçadores pelo mundo, provendo as melhores armas e equipamentos, as melhores bases de operações, as melhores lições e técnicas. Hoje, exceto talvez por algumas igrejas do Panteão, a Guilda dos Caça-Monstros deve ser a entidade que reúne o maior número de aventureiros em toda Arton.

Mon'han não odeia monstros, muito pelo contrário. Ele acredita que monstros não existem para ameaçar nossa sobrevivência, mas sim desafiar os povos, fazer avançar a humanidade e outras raças. Que forma melhor de levar nossa força e astúcia ao limite, além de derrotar criaturas muito maiores e mais fortes? Sob seu excêntrico ponto de vista, monstros devem ser caçados e combatidos — mas também preservados e respeitados, por seu papel vital na evolução dos seres inteligentes. Sem monstros, só nos restaria estagnar e aguardar impotentes pelo fim de tudo.

Por esse motivo, muitas missões dos Caça-Monstros não envolvem necessariamente abater feras, mas também estudá-las, capturá-las com vida, preservar suas crias, corrigir desequilíbrios, desvendar mistérios, afastá-las de centros populacionais.

- **Benefícios:** Assistente, Customização, Despesas de Viagem, Equipamento, Equipe de Resgate, Identificação, Influência, Local de Trabalho, Planos de Batalha, Reforços, Suporte Mágico, Terapia Intensiva
- **Deveres:** Encontros, Inimizade, Novato, Quinhão, Relatórios, Tarifas, Tradições (Caçador, Companheiros, Coragem, Heróis)

Admissão

Ser admitido como membro da guilda é bastante simples. Primeiro, o personagem ou grupo deve apresentar-se a um de seus chefes, trazendo a carcaça intacta de uma criatura de tipo monstro (ND mínimo 3), que será aceita como taxa de admissão.

O chefe vai então designar uma primeira missão (conhecida informalmente entre os membros como "caçar galinhas"). Essa missão pode envolver o abate de um monstro — ou algo diferente e inesperado, como um relatório sobre um monstro desconhecido, captura de um monstro vivo, captura de ovos, ou mesmo a proteção de um monstro raro contra alguma ameaça. Após a primeira caçada oficial, o personagem ou grupo passa a ter acesso aos benefícios e deveres da entidade.

Raças e Classes

Por sua filosofia única — admirar monstros ao mesmo tempo em que os caça —, a Guilda Mon'han acaba atraindo os mais variados membros com as mais variadas ambições. Pouco importam suas razões pessoais para enfrentar grandes feras, sempre haverá missões próprias para qualquer aventureiro.

Personagens de todas as raças e classes são permitidos, incluindo raças monstruosas como lefou, medusas e trogs. Não há também restrições quanto a divindades, muito pelo contrário; em suas fileiras, devotos de Allihanna e Megalokk cultivam uma rivalidade feroz, porém saudável.

Sessão de Jogo

Vários benefícios vistos neste texto usam "sessão de jogo" como uma medida de tempo. Essa medida não aparece no livro básico *Tormenta20*.

Uma sessão começa quando todos se sentam para jogar e termina quando todos deixam a mesa (ou o chat de vídeo). Sua duração, claro, depende do tempo disponível de todos para jogar. Pode ser só uma hora, pode atravessar a noite toda, mas 2-3 horas é uma boa média.

No mundo de jogo, contudo, esse tempo pode ser muito diferente. Durante uma sessão inteira, especialmente se houve um ou mais combates complexos, talvez tenha transcorrido menos de uma hora. Ou talvez meses, até anos, tenham se passado.

Então usamos "sessão de jogo" como uma medida abstrata, mais longa que a "cena", mas também mais curta que a "aventura". Em casos típicos será um período entre uma semana e um mês, mas o mestre e seu bom senso têm a palavra final (como também acontece com a cena). Assim, uma sessão extremamente curta no mundo de jogo pode não contar, e uma sessão muito longa que tenha durado meses pode contar como duas ou mais.

A propósito: se um jogador sai da mesa para "interromper a sessão" em uma tentativa de ganhar mais utilizações de seus poderes, eu pessoalmente acho que seu personagem merece 12d6 de dano. E mais 6d6 se reclamar.

Bases de operações

Sedes da Guilda Mon'han podem ser encontradas em praticamente todas as grandes cidades do Reinado e além, incluindo nações que estejam em guerra — a entidade jamais se envolve em conflitos políticos ou religiosos, pregando que monstros são os únicos adversários verdadeiros. Uma sede típica inclui um escritório, um armazém, uma enfermaria e uma forja. Instalações maiores podem também oferecer um centro de comando, biblioteca, alojamentos e uma taverna própria.

A sede central da Guilda, muitíssimo conhecida entre aventureiros, é a cidadela chamada **Trag'Merah** — erguida no extremo sul das Sanguinárias, na carcaça de uma criatura ancestral gigantesca, de mesmo nome. Como alguma jaula óssea descomunal, protegendo o lugar contra monstros gigantes, a antiga caixa torácica abriga em seu interior um complexo de pátios, torres e estruturas variadas.

Sempre fervilhante de atividade, Trag'Merah acabaria se tornando o melhor ponto de partida para expedições às Sanguinárias. A cidadela hospeda centenas de aventureiros por vez, além de uma população capaz de prover todo tipo de serviço relacionado. Há estalagens e tavernas, armeiros e inventores, curandeiros e alquimistas, batedores e tratadores de montarias. Membros da guilda recebem serviços e descontos especiais (veja em Benefícios), mas a cidade e seus estabelecimentos estão disponíveis para quaisquer viajantes. Este também é um dos melhores pontos em Arton para negociar itens derivados de monstros, desde armaduras de escamas de dragão até grifos de montaria.

O próprio Mon'han Galldo'han costuma ser visto aqui de tempos em tempos, mas ele não vive na cidadela; dizem que mora no Reinado mais a oeste, desfrutando uma aposentadoria tranquila e pescarias ao lado do antigo colega, Cyrandur Wallas (curiosamente, o mesmo nome de um herói épico de tempos passados; há quem suspeite, de algum modo, ainda estar vivo). O comando da guilda em Trag'Merah está atualmente nas mãos de seus dois filhos — a mais velha **Tyflania**, clériga de Megalokk, e o mais novo **Vesthom**, arcanista. Ambos humanos; o sangue kliren não foi passado adiante, e perguntas sobre a mãe são fortemente desencorajadas.

Caça-Monstros no mundo

Considerando quantos tipos de monstros existem, e a multitude de motivos que cada aventureiro tem para caçá-los, é surpreendente que esta guilda consiga manter-se coesa e organizada. De fato, nem sempre consegue.

O preço por construir uma união tão vasta e liberal é que nem todos abraçam por completo a filosofia do fundador — sobretudo seu amor e respeito por monstros. Ainda que todos jurem lealdade pública aos ideais da Guilda, na prática cada grupo tem seus próprios métodos e motivações; o desejo de caçar monstros é a única coisa que todos partilham. O próprio nome Mon'han acaba, por vezes, ignorado e esquecido; em grande parte de Arton, a guilda é conhecida apenas como Caça-Monstros.

Um dos casos mais emblemáticos talvez seja o **Bando da Lança Rubra**, famoso grupo de caçadores de dragões. Teria sido liderado pela guerreira **Lady Nina Korish**, puramente guiada por um desejo de vingança contra o antigo líder Tosh — que teria supostamente traído o grupo ao apaixonar-se por uma dragoa. Embora ainda considerado integrante da Guilda, por muito tempo o Bando da Lança Rubra seguiu caminhos afastados dos ideais de Mon'han.

Em uma tentativa de manter os grupos unidos, uma vez por ano todos são convocados para uma grande convenção em Trag'Merah, o **Festival da Taça**. Além de um generoso banquete e discursos sobre grandes caçadas (sempre exagerados, quando não completamente inventados), há um grande torneio com várias provas. Ao grupo vencedor é confiada a guarda da *Taça de Khally*, um artefato conquistado pelo próprio Mon'han durante suas jornadas, que dizem ser capaz de ressuscitar os mortos (se está realmente relacionada ao Deus dos Dragões, ninguém pode dizer com certeza). Houve uma vez em que um portador da *Taça* teria se ausentado ao evento, em uma tentativa gananciosa de manter sua posse. Grande erro; *todos* os Caça-Monstros por *toda* Arton o perseguiram, capturaram, surraram e retornaram o artefato à Guilda.

Aquela pode ter sido a única vez em que todos os membros atuaram unidos, com um mesmo objetivo. "Bem que podia acontecer de novo..." o ancião Mon'han às vezes lamenta.

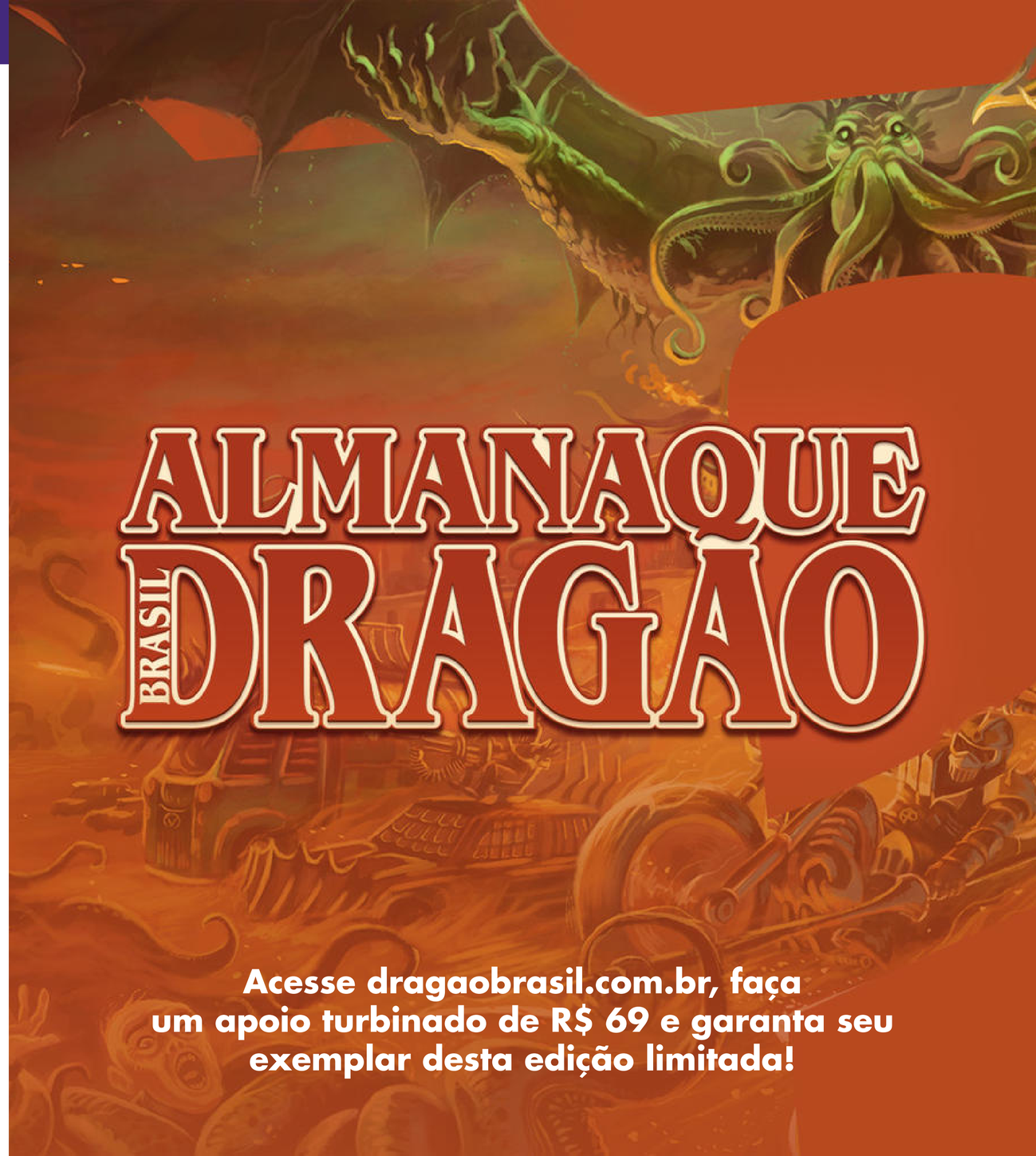
Expulsão

Conseguir ser expulso de uma entidade tão aberta e tolerante não é fácil — o Bando da Lança Rubra está aí pra provar. No entanto, violações constantes dos deveres de membro podem acabar levando o comando da Mon'han a tomar essa decisão extrema. Recusar missões solicitadas pela Guilda não chega a ser motivo de expulsão, exceto quando ocorre várias vezes seguidas. O comparecimento ao Festival da Taça também não é obrigatório, mas será visto com desprezo. Ambos os casos, quando ocorrem, impõem redutores cumulativos de –2 em testes de Diplomacia com outros membros.

Talvez o único crime realmente grave dentro da Mon'han seja o roubo de troféus, carcaças, itens e produtos de caçadas realizadas por outros. Uma vez que um caçador consegue um abate, seus direitos sobre a presa são absolutos e sagrados. Aquele que rouba a caça de alguém recebe o título nada honroso de "carniceiro". O infrator será então convocado pelos irmãos Tyflania e Vesthom (e talvez o próprio Mon'han) para ser julgado, recebendo uma oportunidade de explicar seus atos e devolver o produto do roubo. Caso não seja encontrado ou fuja ao julgamento, será imediatamente expulso.

Não há precedentes de membros expulsos que tenham conseguido (ou tentado) a readmissão. Especula-se que apenas o produto de uma caçada realmente impressionante (um monstro de ND 14 ou mais) oferecido à Guilda poderia convencer os líderes.

PALADINO



ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

A terra dos mistérios e da magia elemental espera por você em 3D&T!
GENSHIN
IMPACT

ADAPTAÇÃO

Dois irmãos gêmeos com poderes incríveis viajavam por diversos mundos, explorando-os e conhecendo suas maravilhas. No entanto, foram interpelados por uma divindade desconhecida e caprichosa, que decidiu separá-los, sequestrando um deles e selando o outro em um mundo estranho, privando-o da maior parte de seus poderes. Você é um destes irmãos e, depois de acordar, percebe que tudo mudou completamente.

Este é o início do game *Genshin Impact*, um RPG de ação gratuito lançado recentemente pelo estúdio chinês miHoYo. Nele, você explora o mundo de Teyvat, encontrando diversos companheiros com personalidades únicas, derrotando inimigos diversos e avançando por áreas remotas, enquanto busca descobrir o paradeiro de seu gêmeo desaparecido.

É impossível não reconhecer a forte influência estética e de mecânicas que o jogo possui com *The Legend of Zelda: Breath of The Wild* — assim como no jogo da Nintendo, *Genshin* traz um mundo aberto, com mecânicas de escalada, natação, fôlego, mundo colorido e design de personagens impecável. Apesar disso, essa semelhança não desmerece o jogo de nenhuma maneira, porque *Genshin* sabe usar os melhores elementos de um jogo no outro, sem perder sua personalidade e suas próprias particularidades, como o fato de ser distribuído gratuitamente para PC, Playstation 4, dispositivos iOs e Android; os chamados "elementos de gacha" e ser um jogo em que você não controla apenas um personagem, e sim forma equipes com vários deles, combinando seus poderes para buscar resultados impressionantes.

Nesta matéria, você vai conhecer os principais aspectos de *Genshin Impact* e como adaptá-los para sua mesa de *3D&T Alpha*, além de uma novas mecânicas para jogar com times, em vez de apenas um só personagem. Prepare sua comida de emergência e embarque nessa aventura!

Uma terra elemental

Este é o mundo de Teyvat, onde dominam os Sete Elementos, oriundos de sete deuses, também conhecidos como arcontes. Há muito tempo, as pessoas aprenderam a controlar estes elementos através de suas crenças nas divindades e, a partir deste poder, transformaram este lugar inóspito em suas moradias, com suntuosos palácios e grandes obras. O colapso desse império, há cerca de quinhentos anos atrás, abalou os céus e a terra. Contudo, apesar da devastação ter acabado, a paz ainda não estava à vista.

Até o momento, só temos acesso a duas grandes cidades no jogo: Mondstadt e Liyue. A primeira é conhecida como a Capital da Liberdade e se localiza à nordeste de Teyvat, em uma ilha no centro do lago de Cidra. Essa cidade dos ventos é abençoada por Barbatos, o arconte ligado ao elemento Anemo (vento). É também onde se localiza a sede dos Cavaleiros de Favonius, heróis destemidos que lutam pela paz no mundo.

A segunda cidade a que temos acesso é Liyue. Localizada ao leste, é o maior centro comercial de Teyvat, contando com um porto próspero. Cercada de incontáveis montanhas e cordilheiras com minérios raros, esta região é abençoada por Rex Lapis, o arconte ligado ao elemento Geo (terra).

Novas cidades, ligadas às outras divindades, estão nos planos dos desenvolvedores do jogo, para as próximas expansões e atualizações, assim como novos heróis específicos para cada uma delas. Mas o conteúdo que já existe no jogo atualmente rende muitas horas de diversão, entre missões que seguem com a história principal, missões secundárias, conquistas, expedições, evolução de personagens, acessórios e armas, modo multijogador e ainda mais — tudo isso recheado de desafios e tesouros escondidos por todo lugar!

Elementos

Um dos aspectos mais importantes sobre *Genshin Impact* é sua relação com os sete elementos. Praticamente tudo o que existe no mundo está de alguma forma em ressonância com algum deles. Eles são:

- **Anemo.** Vento, ondas sonoras, estrondo sônico…
- **Cryo.** Gelo, frio, chuva congelante, bolas de neve…
- **Dendro.** Madeira, galhos, cipós, plantas, espinhos…
- **Electro.** Choques, relâmpagos, raios…
- **Geo.** Terra, pedras, lama…
- **Hydro.** Água, líquidos perigosos, afogamento…
- **Pyro.** Fogo, explosões, raio laser, bombas incendiárias…

Em *3D&T Alpha*, estes elementos substituem os tipos de dano por energia. Os tipos de dano físico (corte, perfuração e esmagamento) permanecem os mesmos. Cada personagem só pode usar um tipo de dano por energia, representando sua ligação fundamental com um dos arcontes do mundo. Assim, a vantagem Adaptador só permite a um personagem mudar entre os tipos de dano físico e o seu dano elemental.

Existem pessoas especiais em Teyvat, que possuem o dom da visão elemental, uma afinidade especial concedida pelos deuses, que possibilita o domínio e a manipulação de um elemento específico. Todo herói de *Genshin Impact* tem esse dom; e é justamente isso que torna possíveis os ataques e efeitos elementais que eles são capazes de reproduzir.

A vantagem Domínio de Elemento (***Manual do Defensor***, pág. 22) é uma boa opção para reproduzir este efeito em regras. Assim, adaptamos a vantagem especificamente para o mundo de *Genshin Impact*, com o novo nome de Visão, que se torna pré-requisito para personagens jogadores de Teyvat.

Visão (1 ponto)

Você pode controlar um dos sete elementos que regem Teyvat: Anemo, Cryo, Dendro, Electro, Geo, Hydro ou Pyro.

Cada Ponto de Magia que gastar equivale a 1 ponto de característica para interagir com objetos ou outros personagens — por exemplo, de Força para determinar o peso máximo que pode carregar, Poder de Fogo para atacar um inimigo com um jato Hydro, ou Armadura para conjurar uma proteção Geo. O máximo de PMs que você pode gastar é igual à Habilidade.

Visão também permite mudar o tipo de dano de sua Força ou Poder de Fogo para o seu elemento sem sofrer nenhuma penalidade, como se fosse seu próprio dano inicial.

Você não pode comprar esta vantagem novamente ou ter a Visão para mais de um elemento. Entretanto, existem raríssimas pessoas, conhecidas como Viajantes, que podem substituir o elemento de sua Visão, após fazerem um ritual específico a um dos arcontes do mundo.

Reações elementais

Reações elementais acontecem quando um elemento entra em contato com outro; seja de forma natural, seja em combate. Se combinados da forma correta, as reações podem ser decisivas.

Para acionar um efeito de reação elemental, um personagem precisa ser afetado por dois tipos de dano elemental diferentes, com até um turno de diferença entre os ataques. Por exemplo, um personagem que receba dano Hydro em um turno, sofre o efeito Eletrocarregado caso sofra dano Electro no mesmo turno ou no próximo. A ordem dos tipos de dano é indiferente; o alvo ainda ficaria Eletrocarregado caso sofresse o dano Electro antes do Hydro.

As reações elementais possíveis são as seguintes:

- **Eletrocarregado (Electro + Hydro).** O alvo e todas as criaturas em uma área de 3m a sua volta sofrem 1d de dano Electro por 3 turnos.
- **Congelar (Cryo + Hydro).** O alvo deve ser bem sucedido em um teste de R ou fica paralisado (mas recebe Armadura Extra contra todos os tipos de dano) por 1 turno.
- **Derreter (Cryo + Pyro).** Este efeito em si não causa dano; mas enquanto Derreter estiver ativo, o alvo recebe Vulnerabilidade contra todos os tipos de dano até o seu próximo turno.
- **Sobrecarga (Electro + Pyro).** O alvo e todas as criaturas em uma área de 3m ao seu redor sofrem 2d de dano Pyro.
- **Supercondutor (Cryo + Electro).** O alvo e todas as criaturas em uma área de 3m à sua volta sofrem 1d de dano Cryo e recebem Vulnerabilidade a todos os tipos de dano por 1 rodada.
- **Vaporizar (Hydro + Pyro).** O mesmo efeito de Derreter. Enquanto Vaporizar estiver ativo, o alvo recebe Vulnerabilidade contra todos os tipos de dano até o seu próximo turno.
- **Queima (Pyro + Dendro).** O alvo sofre 1d de dano Pyro, por 3 turnos.
- **Redemoinho (Anemo + Cryo/ Electro/ Hydro/ Pyro).** O alvo e todas as criaturas em uma área de 3m sofrem 2d pontos de dano do elemento usado em conjunto com Anemo.

ADAPTAÇÃO

- **Cristalização (Geo + Cryo/ Electro/ Hydro/ Pyro).** Atingir um alvo com a combinação destes elementos gera um fragmento elemental a 1m do alvo. Pegar o fragmento garante a você +1d de bônus em todas as suas jogadas de FD, por 3 turnos. Apenas você pode pegar o fragmento. O fragmento fica disponível por 3 turnos, antes de desaparecer.

Efeitos de reações elementais são cumulativos entre si, mas não consigo mesmos. Por exemplo, um personagem sob o efeito Eletrocarregado só sofre este efeito novamente depois que o primeiro efeito Eletrocarregado acabar.

Além disso, dependendo do desenrolar de sua aventura, pode acontecer de muitas Reações acabarem ativas simultaneamente, o que pode tornar seu jogo mais lento por ter de controlar tantas variáveis diferentes. Uma forma de lidar com isso é não permitir que mais de uma reação aconteça simultaneamente sobre um mesmo alvo.

Controlando grupos

O conceito de time ou *party*, do inglês, já é bastante conhecido dos rpgistas e representa nada mais que um grupo de aventureiros que parte em busca de aventuras. A diferença é que em games como *Genshin Impact*, *Final Fantasy*, *Chrono Trigger*, *Fire Emblem* e tantos outros, você controla um grupo de heróis, em vez de apenas um personagem. Em um RPG de mesa, isso por si só já pode representar todo um novo gênero de aventuras, em que cada jogador controla um grupo: exércitos em guerra por um território? Guildas disputando (ou cooperando) pelo controle da cidade? Treinadores de monstros? O limite é a imaginação.

Em *3D&T Alpha*, a forma mais comum de emular este tipo de situação é comprando a vantagem Aliado. Entretanto, a forma como ela é apresentada no manual básico, em que cada Aliado tem uma ficha própria completa, pode acabar deixando o jogo meio lento, principalmente em cenas de combate, com muitos personagens agindo em um mesmo turno.

Uma forma de emular a ação de vários personagens sem deixar o jogo tão devagar é adotar uma mecânica de Aliado que ofereça um bônus à sua ficha principal de forma semelhante ao que acontece em jogos como ***Império de Jade*** e *Tormenta20*. A ficha principal pode representar o líder do grupo, sempre presente em todas as batalhas, ou pode até mesmo não representar nenhum personagem, mas sim algo como os recursos de seu grupo, que são ampliados a cada novo Aliado que passa a fazer parte do time. Para tanto, apresentamos a vantagem Ajudante, a seguir.

Ajudante (1 a 3 pontos)

Você tem um companheiro com quem pode contar. Pode ser uma pessoa, animal, arma especial, *mecha*, monstro de bolso ou qualquer outra coisa, à sua escolha.

O Ajudante não atua como um NPC completo. Ele não tem um turno na rodada e não realiza ações. Em vez disso, lhe ajuda oferecendo um bônus, que varia de acordo com o tipo de Ajudante (veja adiante) e com a quantidade de pontos gastos nesta vantagem.

Cada Ajudante só pode auxiliar um personagem por vez, mas você pode gastar um movimento para passar seu Ajudante para outro personagem até o fim da cena.

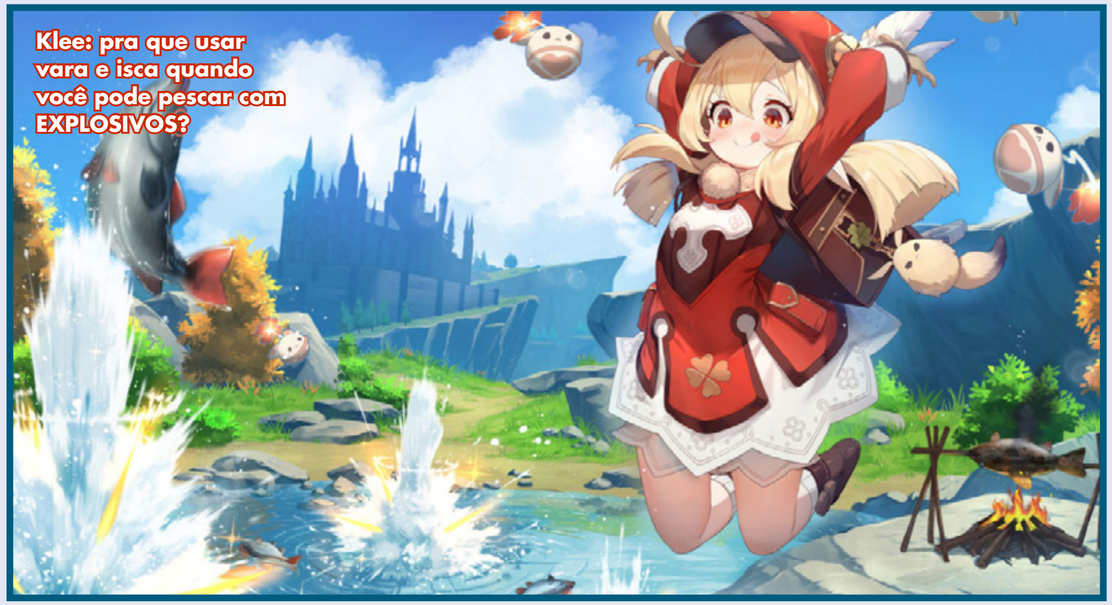
Ajudantes não podem ser atacados (e por isso, um Ajudante não pode ser um Protegido Indefeso). Porém, em situações dramáticas, o mestre pode decidir que algo acontece com ele — uma arma pode ser roubada e um amigo pode ser sequestrado ou feito de refém, por exemplo.

Perceba que Ajudante não substitui a vantagem Aliado já existente, mas representa outro conceito. Nada impede você de ter um Aliado, com uma ficha própria, mas também um Ajudante.

A seguir são apresentados os tipos de Ajudante. Cada tipo tem dois níveis, ao custo de 1 ponto por nível. Um mesmo Ajudante pode misturar benefícios diferentes: por exemplo, um escudeiro (guardião 2, atacante 1) oferece +2 em testes com A, permite que você role +1d nos testes de A, ficando com o melhor resultado, e oferece +2 em testes de F e PdF, pelo custo total de 3 pontos. Não é possível gastar mais de 3 pontos em um mesmo Ajudante (mas veja as novas vantagens, adiante); no entanto, você pode ter mais de um Ajudante ao mesmo tempo.

- **Assistente.** Uma biblioteca, escudeiro ou aprendiz, que está sempre à disposição para ajudar nas tarefas mais diversas. **1 ponto:** você recebe +2 em testes perícias. **+1 ponto:** mantém o bônus anterior e você rola +1d nos testes daquela perícia, ficando com o melhor resultado.
- **Atacante.** Uma arma, soldado ou capanga que lhe ajuda a lutar melhor. **1 ponto:** você recebe +2 em testes de F ou PdF (incluindo FA). **+1 ponto:** mantém o bônus anterior e você rola +1d nos testes de F ou PdF (incluindo FA), ficando com o melhor resultado. Ao comprar a vantagem você deve decidir se o bônus deste Ajudante influenciará a F ou PdF (escolha um).
- **Destruidor.** Um mago, inventor, explosivo ou algo do gênero. **1 ponto:** você pode gastar 1 PM para fazer um ataque extra por turno com FA=2d em um alvo a até 10m. **+1 ponto:** como acima, mas você também pode gastar 3 PMs e atacar com FA=4d. O tipo de dano é definido no momento da compra do Ajudante.
- **Guardião.** Um cavaleiro, uma armadura, cão de guarda ou outro NPC cuja função primária é proteger. **1 ponto:** você recebe +2 em testes com Armadura (incluindo FD). **+1 ponto:** mantém o bônus anterior e você rola +1d nos testes com A (incluindo FD), ficando com o melhor resultado.
- **Médico.** Um kit de primeiros socorros, enfermeiro, clérigo ou outro NPC com propriedades curativas. **1 ponto:** uma vez por turno, você pode gastar 1 PM e um movimento para recuperar 1d+1 PVs. **+1 ponto:** como acima, mas você também pode gastar 3 PMs para recuperar 3d+3 PVs ou remover aflições como doenças, venenos, cegueira, paralisia ou qualquer outra que a magia Cura Mágica possa remover.
- **Montaria.** Uma motocicleta, cavalo, robô de combate ou outro NPC que lhe ajuda a se deslocar. **1 ponto:** você recebe uma ação extra de movimento por turno (apenas para se deslocar). **+1 ponto:** mantém o bônus anterior e você rola +1d em testes de esquiva, ficando com o melhor resultado. Montar este Ajudante e usufruir de seus benefícios exige o gasto de uma ação de movimento.

Ajudantes também podem ser recompensas circunstanciais, por boas ideias ou missões completadas. Trata-se de uma recompensa original, principalmente se o grupo estiver cansado de dinheiro e itens mágicos.



ADAPTAÇÃO

Como regra opcional, o mestre pode permitir que Ajudantes possam ser feridos. Sempre que seu personagem sofre dano, você rola 1d. Com um resultado 1, o Ajudante em questão fica ferido. Isso não tem efeito em jogo, mas se você rolar outro 1, seu Ajudante morre. Ajudantes de 2 pontos podem ser feridos duas vezes antes de morrer, e Ajudantes de 3 pontos, podem ser feridos três vezes. Recomendamos esta regra apenas para Ajudantes circunstanciais, não aqueles comprados com pontos.

Em *Genshin Impact*, o máximo de personagens ativos que você pode ter em seu time é quatro. Então, se você quiser se manter fiel ao jogo, permita este mesmo número de Ajudantes para cada personagem (ou três, se quiser contar o próprio personagem como membro do time). No entanto, existem outros jogos que permitem mais membros — *Pokémon*, por exemplo, deixa que você carregue até seis monstrinhos consigo por vez. Se você e seus jogadores decidirem atuar como um grupo, sem usar a regra de Ajudante, não imponha limites ao tamanho da equipe — o importante é o jogo ser simples e divertido!

Ressonância elemental

Cada criatura do mundo de Teyvat está intrinsecamente ligada a um elemento. Quando dois heróis de um mesmo elemento estão presentes em uma mesma equipe, ocorre um fenômeno chamado Ressonância Elemental — um efeito benéfico que afeta todos os membros do grupo. Os efeitos de Ressonância são os seguintes:

- **Energia de Electro.** Ocorre quando há dois heróis Electro no time. Sempre que são ativadas as reações elementais Supercondutor, Sobrecarga ou Eletrocarregado, os personagens que ativaram o efeito recuperam 1PM.
- **Paixão de Pyro.** Quando há dois personagens Pyro na equipe. Você sempre pode jogar +1d nas jogadas de FA, ficando com o melhor resultado.
- **Cura de Hydro.** É ativada quando há dois heróis Hydro na equipe. Todos os efeitos de cura, seja magia, o uso da perícia Medicina ou outro, recebem bônus de 1d.
- **Agilidade de Anemo.** Ocorre se houver dois personagens Anemo no time. Os heróis gastam –1 PM para usar qualquer poder, vantagem ou habilidade (no mínimo 1 PM). Além disso, os personagens contam como se tivessem H+1 para efeitos de deslocamento.
- **Impacto de Cryo.** Quando há dois heróis ligados a Cryo no time. Sempre que um inimigo sofre dano do elemento Cryo, todos os ataques que ele sofre até o próximo turno conseguem um acerto crítico com um 5 ou 6 no dado.
- **Durabilidade de Geo.** Acontece se houver dois heróis ligados ao elemento Geo no time. Quando o escudo fornecido pela reação elemental Cristalização estiver ativo, todos os personagens recebem bônus de +1d nas jogadas de FA, ficando com o melhor resultado.
- **Dossel Protetora.** Acontece quando cada um dos heróis do time pertence a um elemento diferente. Todos os personagens recebem +1 em testes de Resistência e Armadura.

Ainda não existem no jogo heróis ligados ao elemento Dendro. Por isso não há um efeito de Ressonância ligado a este elemento.

Gacha?

O termo "gacha" vem da palavra *gashapon*, uma espécie de máquina automática para venda de brinquedos em cápsulas, muito populares no Japão. Um jogo com elementos de gacha (geralmente jogos gratuitos para celular) reproduz esse sistema de forma eletrônica, em que jogadores usam moedas virtuais para obter certas vantagens ou itens no jogo — normalmente sendo possível gastar dinheiro real para comprar essa moeda virtual ou novas chances de usá-la.

Genshin Impact também usa esse sistema, que no jogo se chama Bênçãos. Você gasta uma quantidade de recursos especiais fazendo uma Oração e recebe algum benefício em troca. Não é nada que impede o jogador de seguir com a história, mas certos itens e benefícios só estão disponíveis através desse sistema.

Em *3D&T Alpha*, você pode simular este sistema de Orações e Bênçãos com o uso de Pontos de Experiência: sempre que quiser fazer uso de 1 PE para algum benefício que não seja evolução do personagem, tesouros, itens ou aprendizado de novas magias, você está fazendo uma Oração e rola 1d para receber uma Benção, de acordo com o resultado:

- **1.** Sucesso Automático;
- **2.** Tornar Possível o Impossível;
- **3.** Acerto Crítico. Se tirar essa Benção, você escolhe se o bônus será em FA ou FD quando for usá-lo;
- **4.** Recuperação Espantosa. Se tirar essa Benção, Você pode escolher se quer o benefício para PVs ou se quer gastar +1 PE para afetar PMs.
- **5.** Poder Surpreendente. Se tirar essa Benção, você pode escolher se quer receber uma vantagem de 1 ponto ou se quer gastar mais PEs para receber alguma outra vantagem.
- **6.** Magia Surpreendente. Se tirar essa benção, você pode lançar uma magia mesmo que não seja normalmente capaz de usá-la.

Com este sistema, você não tem controle de qual benefício vai receber, mas você pode usá-lo várias vezes para guardar estas bênçãos e só ativá-las quando achar oportuno. A descrição de todos estes efeitos está no *Manual 3D&T Alpha*, pág. 142.

Uma regra alternativa é tornar a aquisição de Ajudantes possível apenas por meio de Bênçãos. Neste caso, substitua o efeito do resultado 6 (Magia Surpreendente) pela aquisição de um novo Ajudante de 1 ponto, escolhido pelo mestre. Se você gastar PEs para receber uma nova Bênção e cair 6 de novo, você pode tanto escolher um novo Ajudante quanto aprimorar um Ajudante que já possui, conferindo mais 1 ponto a ele.

Novas Vantagens

Em *Genshin Impact*, cada herói tem uma série de talentos — habilidades de combate específicas que tornam os personagens únicos. Aqui, apresentamos alguns deles como vantagens, para efeito de personalização. Além disso, uma outra forma de deixar seus Ajudantes ainda mais exclusivos é permitir que eles possam comprar estas vantagens, fazendo com que seja possível gastar mais do que 3 pontos neles.

Se quiser ir fundo no uso dessa regra, você pode permitir que vantagens só possam ser adquiridas por Ajudantes. Isso vai fazer cada jogador pensar duas vezes antes de fazer a seleção de seu time. Os Ajudantes prontos apresentados mais adiante seguem esta opção.

Todas as vantagens a seguir que usam F, PdF ou A nas rolagens de FA ou FD são passíveis de crítico, caso saia um 6 no dado.

Bomba Saltitante (1 ponto)

Você pode gastar 3 PMs para gerar uma bomba elemental que ataca um inimigo no alcance de seu PdF com FA=2d. Após explodir, os fragmentos da bomba geram 1d minas numa área de 3m a partir do ponto da explosão, à sua escolha. Se essas minas entrarem em contato com algum alvo, elas explodem, atacando com FA=PdF+1d. As minas perduram por 3 turnos.

Brisa de Dandelion (1 ponto)

Você pode gastar 2 PMs para invocar uma energia elemental que ataca com FA=F+1d todos os inimigos a até 3m. Qualquer alvo que sofra dano é empurrado 1d metros. Além disso, todos os aliados a até 3m recuperam 1d PVs.

Chuva Elemental (1 ponto)

Você pode gastar 3 PMs para invocar uma chuva do seu elemento, que ataca por 1d turnos em uma área de 3m, centrada em você, com FA=PdF+H+1d. Você é imune ao ataque, mas não seus aliados. A chuva permanece atacando sobre a mesma área, mesmo que você se mova. Todos os alvos têm direito a esquiva.

Espetáculo (1 ponto)

Você pode gastar 3 PMs para gerar uma aura elemental que cura 1d+R PVs por 3 turnos em todos os aliados a até 3m. No entanto, enquanto esta aura estiver ativa, todos são considerados como se tivessem sofrido um golpe do seu elemento, para efeito de Reações Elementais.

Grande Ode (1 ponto)

Você pode gastar 2 PMs para invocar um redemoinho elemental que ataca com FA=PdF+1d todos os inimigos a até 10m. Qualquer alvo que sofra dano é arrastado 1d metros para o centro do redemoinho.

Guardião do Coração (1 ponto)

Você pode gastar 2 PMs para gerar uma barreira que garante bônus de +1d na FD, por 3 turnos. Enquanto a barreira estiver ativa, se você fizer um acerto crítico (em FA ou FD), você recupera 1d+A PVs.

Investida Elemental (1 ponto)

Você pode gastar 5 PMs para fazer três ataques em um mesmo turno, como se tivesse Ataque Múltiplo. No entanto, a cada ataque, você pode rolar um dado extra na FA, e ficar com o melhor resultado.

Marionete Explosiva (1 ponto)

Você pode gastar 2 PMs para conjurar uma marionete sua, que atrai a atenção e os ataques de todos os inimigos que não passarem em um teste de R. A marionete tem 10 PVs e não rola FD. Quando ela chega a 0 PVs, explode em um ataque do seu elemento, com FA=PdF+1d+2, em uma área de 3m, centrada na marionete.

Reflexo da Ilusão (1 ponto)

Você pode gastar 3 PMs para criar uma cópia ilusória de si mesmo, que atrai a atenção e os ataques de todos os inimigos que não passarem em um teste de R por 1d turnos.

Enquanto atrai a atenção dos oponentes, a cópia ilusória ataca com FA=PdF+1d. No turno em que a cópia desaparece, você recebe bônus de +1d em suas jogadas de FA, por um turno.

Tempestade Elemental (1 ponto)

Você pode gastar 5 PMs para gerar uma aura elemental que dura por 3 turnos. Sempre que você ataca, a aura faz um ataque extra com FA=2d em todos os inimigos a até 3m de distância.

Ajudantes Prontos

A seguir, listamos alguns Ajudantes prontos, para servir de referência e inspiração para você criar seu próprio time.

Amber (4 pontos, Pyro)

Atacante (PdF) 2; Marionete Explosiva, Tiro Carregável.

Uma garota cheia de energia, Amber é a única aventureira dos Cavaleiros de Mondstadt. Domina como ninguém a arte de planar, tendo ganhado por três vezes consecutivas o prêmio de Campeã de Voo da cidade.

Com seu arco e muita disposição, Amber faz ataques devastadores enquanto auxilia as pessoas de Teyvat.

Barbara (4 pontos, Hydro)

Médica 1; Espetáculo; Artes.

Diaconisa da Igreja de Favonius, Barbara é também uma artista brilhante, amada pelas pessoas de Mondstadt — mesmo as pessoas por lá estando mais acostumados com bardos tradicionais do que com o conceito de "ídolo"...

Kaeya (4 pontos, Cryo)

Atacante (F) 2; Boa Fama, Tempestade Elemental.

Kaeya é o braço direito de Jean, a líder dos Cavaleiros de Favonius, sempre encontrando uma solução para todos os casos que recebeu até hoje. Seu heroísmo e senso de humor o tornam muito popular entre os locais, mas esse cavaleiro esconde alguns segredos...

Lisa (3 pontos, Electro)

Destruidora 2; Investida Elemental.

Lisa é uma bruxa intelectual, administradora da Biblioteca dos Cavaleiros de Favonius.

Ela sempre consegue encontrar a maneira mais rápida e eficaz de resolver todos os problemas — pois assim, vai conseguir encontrar mais tempo para suas tão amadas sonecas...

Noelle (4 pontos, Geo)

Guardiã 2; Guardião do Coração, Resistência à Magia.

Como a maioria dos jovens de Mondstadt, Noelle sonha em entrar para os cavaleiros de Favonius. Apesar de ainda não ter recebido a tão almejada qualificação, persiste em seus estudos sobre as regras de etiqueta de um cavaleiro.

Sucrose (3 pontos, Anemo)

Assistente 1; Alquimista, Grande Ode.

Uma alquimista com curiosidade insaciável em relação ao mundo, Sucrose é assistente de Albedo, o alquimista-chefe dos Cavaleiros de Favonius. Seu foco de estudos está na área da bioquímica — é verdade que os produtos de suas pesquisas às vezes se mostram mais estranhos do que maravilhosos, mas ela já fez grandes contribuições para a ciência de Teyvat.

Bestiário

A seguir, apresentamos alguns dos inimigos mais comuns encontrados em *Genshin Impact*. Para emular a sensação de combate do jogo, é muito recomendado que os inimigos sempre ataquem em grupo. Use vários oponentes com especialidades diferentes — por exemplo, uma emboscada típica aos heróis pode incluir vários Hilichurls atacando corpo a corpo, alguns Hilichurls atiradores e granadeiros à distância e pelo menos um Samachurl conferindo bônus aos demais monstros.

Por fim, nada impede que monstros de espécies diferentes ataquem em conjunto. Para tornar ainda mais difícil, o mesmo grupo Hilichurl anterior, pode atacar em conjunto com alguns Slimes e também um Mitachurl ou um Mago do Abismo agindo como "chefão" do grupo. Para dar o toque final, abuse do terreno: colocar os atiradores em locais elevados e usar elementos do cenário como corpos de água e fogueiras para ajudar a criar efeitos de Reação Elemental são toques que vão deixar os combates mais emocionantes.

Hilichurl

Hilichurls são criaturas humanoides sempre encontradas usando máscaras. Estão entre os primeiros inimigos encontrados no jogo e podem atacar com formas diversas.

Hilichurl Guerreiro 6N

F2 (esmagamento), H2, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Má Fama.

Costumam usar clavas simples e fazer ataques diretos.

Hilichurl Atirador 5N

F0, H2, R1, A1, PdF2 (perfuração); 5 PVs, 5 PMs ; Má Fama.

Atacam com bestas, geralmente se posicionando em torres, encostas de montanhas, alto de ruínas e outros lugares elevados, em que possam ter vantagem enquanto os Hilichurl Guerreiros seguram os inimigos.

Hilichurl Granadeiro 5N

F0, H1, R1, A0, PdF2 (Pyro); 5 PVs, 5 PMs; Ataque Especial (PdF), PMs Extras; Má Fama.

Explosão Elemental. Este Hilichurl ataca arremessando pequenos slimes Pyro nos oponentes. Quando faz seu Ataque Especial, pode gastar +1 PM para que o ataque atinja a todos os alvos a até 3m do ponto central de impacto.

Samachurl 8N

F0, H2, R2, A1, PdF1 (seu elemento); 10 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (seu elemento), PMs Extras ×2, Visão (escolha um elemento); Má Fama.

Os xamãs das tribos Hilichurl. São sempre ligados a um elemento. Agem de longe, dando vantagem aos seus aliados.

Aumentar Dano. O Samachurl pode conjurar a magia Aumento de Dano, como se tivesse uma vantagem mágica.

Mitachurl 14N

F4 (esmagamento), H3, R3, A2, PdF0; 35 PVs, 15 PMs. Ataque Especial (F; Poderoso), Ataque

ADAPTAÇÃO

Múltiplo, PVs Extras ×2; Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso.

Todo Hilichurl sonha em se tornar um destes guerreiros formidáveis. Muito mais altos e corpulentos que suas contrapartes, eles geralmente utilizam um acessório especial. Escolha um dos três poderes a seguir.

Machado Flamejante. Este Mitachurl coloca pequenos slimes Pyro em seu machado, permitindo que ele faça ataques de F com dano Pyro em vez de esmagamento.

Escudo de Madeira. Este Mitachurl usa um enorme escudo de madeira, que lhe oferece A+2 e +10 PVs, que são sempre descontados primeiro. Quando os PVs extras acabam, o escudo quebra, deixando de oferecer o bônus de Armadura também. Ataques do tipo Pyro causam o dobro de dano nestes PVs extras (depois de descontada a FD do Mitachurl).

Escudo de Pedra. Da mesma forma que o de madeira, mas oferece A+3 e +20 PVs. Nestes escudos, ataques do tipo Geo ou de Esmagamento causam dano dobrado nos PVs extras (depois de descontada a FD do Mitachurl).

Slimes

Slimes são formas de vida simples, compostas de pura energia elemental condensada, por isso existem variações de todos os tipos de Elementos. Eles sempre aparecem em grupos, se movem pulando e fazem ataques simples. A seguir, apresentamos suas fichas padrão, seguidas dos poderes específicos que os slimes de cada elemento possuem.

Slime Pequeno 3N

F1 (seu elemento), H1, R1, A0, PdF1 (seu elemento); 5 PVs, 5 PMs; Invulnerabilidade (seu elemento); Modelo Especial.

Slime Grande 10N

F2 (seu elemento), H2, R4, A1, PdF2 (seu elemento); 20 PVs, 20 PMs; Invulnerabilidade (seu elemento); Modelo Especial.

Slime Anemo. Esses slimes têm Força 0 e recebem a vantagem Voo.

Slime Cryo. Estes slimes podem congelar a água e andar por cima dela. A versão grande pode gastar 2 PMs para criar uma crosta de gelo que lhes confere A+2. Caso ele sofra algum dano do tipo Pyro ou físico (corte, perfuração ou esmagamento), a crosta é quebrada.

Slime Dendro. Estes slimes podem se camuflar na vegetação, recebendo a vantagem Invisibilidade, para atacar de surpresa.

Slime Electro. Sempre que se move, este slime dispara uma descarga elétrica, que ataca todos os inimigos em uma área de 3m com FA=1d.

Slime Geo. Estes slimes recebem A+1. A versão grande pode gastar 2 PMs para criar uma crosta de pedra que lhe oferece A+2. Caso ele sofra algum dano físico (corte, perfuração ou esmagamento), a crosta é quebrada.

Slime Hydro. Este slime consegue afogar os inimigos, em um efeito igual à magia Asfixia (mas que não é considerado mágico).

Slime Pyro. Quando derrotados, estes slimes explodem, atacando todos em uma área de 3m com FA igual aos PMs que ele ainda tinha. Este efeito só não acontece caso ele tenha sido atingido por dano Hydro no último turno.

Mago do Abismo

Estes monstros são membros da Ordem do Abismo, uma misteriosa, mas poderosa, coalizão de monstros que tem forte ódio pela humanidade e busca destruí-la. A seguir, é apresentada a ficha padrão deste monstro e, na sequência, o poder específico para cada um dos três tipos de Mago do Abismo existente.

Mago do Abismo 17N

F0, H3, R3, A1, PdF4 (seu elemento); 15 PVs, 35 PMs; PMs Extras ×2, Tiro Múltiplo, Visão (seu elemento), Voo; Má Fama.

Escudo Elemental Pyro. Magos do Abismo (Pyro) têm em torno de si um escudo mágico que oferece A+4 e +20 PVs (que são sempre descontados primeiro; quando estes PVs se esgotam, o escudo é quebrado e não oferece mais bônus). É possível fazer um ataque corpo a corpo contra um Mago do Abismo com este escudo ativo, mas o personagem conta como se tivesse sido atingido por Pyro, para efeitos de Reação Elemental. O Bônus de Armadura do escudo não conta para ataques dos tipos Hydro e Electro.

Escudo Elemental Cryo. Magos do Abismo (Cryo) têm em torno de si um escudo mágico que oferece A+4 e +20 PVs (que são sempre descontados primeiro; quando estes PVs se esgotam, o escudo é quebrado e não oferece mais bônus). É possível fazer um ataque corpo a corpo contra um Mago do Abismo com este escudo ativo, mas o personagem conta como se tivesse sido atingido por Cryo, para efeitos de Reação Elemental. O Bônus de Armadura do escudo não conta para ataques dos tipos Pyro e Hydro.

Escudo Elemental Hydro. Magos do Abismo (Hydro) têm em torno de si um escudo mágico que oferece A+4 e +20 PVs (que são sempre descontados primeiro; quando estes PVs se esgotam, o escudo é quebrado e não oferece mais bônus). É possível fazer um ataque corpo a corpo contra um Mago do Abismo com este escudo ativo, mas o personagem conta como se tivesse sido atingido por Hydro, para efeitos de Reação Elemental. O Bônus de Armadura do escudo não conta para ataques dos tipos Cryo e Electro.

Guardião das Ruínas

Estes enormes construtos humanoides são considerados remanescentes de uma antiga nação perdida. Alguns acreditam que eles foram desenvolvidos não como máquinas de guerra, mas como protetores das ruínas em que hoje são encontrados — embora essa hipótese não explique por que eles escolheriam empregar armamento explosivo e mísseis dentro das próprias ruínas que deveriam proteger…

Guardião das Ruínas 32N

F3 (esmagamento), H3, R5, A4, PdF3 (Pyro); 25 PVs, 25 PMs; Golem; Ataque Especial (F; perigoso), Ataque Especial (PdF; penetrante, preciso, teleguiado), Ponto Fraco (cabeça), Ataque Múltiplo, PVs Extras×3, Tiro Múltiplo; Modelo Especial.

TIAGO ORIEBIR

que agradece a Bruno Schlatter, Dice Scarlata e Cavaleiro Morto pela ajuda e revisão

TOOLBOX

ATRÁS DO ESCUDO

Parte 2: Encontros aleatórios e a sua campanha

É hora de mais uma coluna sobre criação de campanhas, leitores! Eu nem planejava outra dessas tão cedo, mas vários pedidos por um tema específico me dobraram... Preparados? Vamos lá!

Desde que começamos a jogar nossa campanha canônica de ***Tormenta20*** (não sabia? Pois trate de assistir ***Fim dos Tempos*** no YouTube ou ao vivo às quintas na Twitch), um elemento em particular chamou a atenção do público. Algo que eu propus com certo receio, sem saber como seria recebido, mas que se mostrou um grande preferido. Algo que foi criticado duramente por muitos anos no RPG, tratado como coisa de mestre sem imaginação, sinal de aventura malfeita... Estou falando, é claro, da famigerada tabela de encontros aleatórios.

A tabela de encontros aleatórios de *Fim dos Tempos* não é exatamente tradicional, porque não envolve apenas monstros errantes e combates. Mas será que as tabelas tradicionais eram mesmo tão sanguinárias? Será que o "senso comum" dos RPGistas não esteve errado?

Infelizmente, não posso mostrar toda a Tabela de Encontros nas Colinas Centrais — haveria uma quantidade imensa de spoilers e a campanha perderia boa parte da graça. Mas posso explicar como você pode fazer sua própria tabela. No fim das contas, não é esse o objetivo?

Tabelas & Tesouros

Para começar, vamos discutir um pouco sobre as origens das tabelas de encontros aleatórios, para saber se elas merecem mesmo toda essa fama de ferramenta para preguiçosos. Eu estou bem longe de ser uma autoridade em RPG antigo e OSR (*"old school revival"*), então aceito quaisquer correções que venham dos verdadeiros especialistas. Contudo, há alguns anos tenho lido bastante sobre as intenções e o jeito de jogar dos primeiros RPGistas. Acho que posso pelo menos dar bons palpites.

Os primeiros RPGs eram sobre *aventura*. Óbvio, não? Não mesmo. Repare que eu não falei "heroísmo". Não falei em salvar o mundo ou descobrir que seu tataravô era o Deus do Morango com Chantilly. Os primeiros RPGs eram sobre pessoas quase comuns que entravam em lugares *extremamente* perigosos, desafiando todas as chances, para escapar com tesouro e glória. Isso já foi muito criticado e tachado de simplista, mas para mim soa como uma exploração de temas muito humanos. Não estamos falando de personagens num mundo épico. Estamos falando de pessoas desesperadas para obter algo fora de seu alcance, sem profecias, intervenções divinas ou proteção do autor. Ao longo do tempo, para o melhor e para o pior, fomos nos afastando deste conceito. A história e a progressão épica se tornaram mais importantes que a motivação primordial de melhorar de vida a qualquer custo. Os personagens ganharam motivações variadas e suas vidas passaram a fazer parte de narrativas que precisavam "fazer sentido". Eu mesmo joguei quase apenas deste jeito.

E o que isso tem a ver com tabelas de encontros aleatórios? Ora, quando a motivação era só sobreviver e enriquecer, não derrotar o Grande Necromante Grott'ronyrghh, os jogadores queriam a maior segurança possível para seus personagens. Uma exploração de masmorra bem-sucedida não era aquela em que o chefão era vencido — era aquela em que todos voltavam vivos e ricos. Assim, quanto menos lutas e armadilhas, melhor.

Isso levava os jogadores a terem cuidado. Eles não estavam pensando no que iria tornar a história mais emocionante, mas a situação menos letal. Eles pensavam antes de entrar em cada corredor, antes de arrombar cada porta. E, em determinados intervalos de tempo decretados pelas regras, o mestre rolava numa tabela de encontros aleatórios. Porque masmorras eram perigosas e eles estavam fazendo barulho e atraindo atenção apenas por explorá-las. Eles não estavam indo atrás dos inimigos. Estavam sendo caçados.

"Mas aí está!", diz o RPGista acostumado ao jeito de jogar das últimas décadas. "Explorar masmorras e matar monstros aleatórios! Que coisa chata!"

Então... Até agora falamos em *surgimento* de monstros. Não falamos nada sobre matá-los.

Assim como quase todas as regras de jogos complexos (e todos os RPGs, por mais simples que sejam, são complexos enquanto jogos), as tabelas de encontros aleatórios param de funcionar quando outras regras são retiradas. Os primeiros RPGs não tinham apenas tabelas para surgimento de monstros. Tinham também a famosa "reação": quando um monstro ou NPC surgia, o mestre rolava para saber como ele reagiria aos personagens. Existia uma pequena (*bem* pequena) possibilidade de que o monstro atacasse imediatamente e lutasse até a morte. Outras possibilidades eram ameaçar os personagens, fugir, lutar se estivesse em vantagem, até negociar. Especialistas em OSR podem completar as lacunas que deixo aqui, mas em resumo não era necessário ou vantajoso atacar tudo que viesse pela frente. As tabelas não se preocupavam com equilíbrio, não davam bola para o que

seria "dramaticamente correto" naquele momento. Talvez um goblin fanático atacasse o grupo. Talvez um vampiro quisesse fazer um acordo com eles. Talvez um bando de orcs estivesse com medo deles.

A história não estava nas mãos de ninguém. Ela *emergia* através do conflito de motivações (enriquecer), oposição (os habitantes da masmorra) e aleatoriedade (o momento em que eles surgiam e o que faziam). Isso não quer dizer que os primeiros RPGistas fossem mestres da interpretação — na verdade, "interpretação" como conhecemos agora era bem rara. Mas definitivamente seus jogos tinham mais nuances do que apenas andar para a frente e matar o que aparecesse.

Encontros & Elefantes

É claro que tudo isso cai por terra se a tabela em si não fizer sentido. Se o grupo está explorando uma mina anã abandonada e a tabela diz que surge um tubarão, isso é só absurdo. E aqui chegamos a nosso primeiro parâmetro: a tabela ajuda a construir uma história, sim. Mas na verdade o papel mais importante dela é construir o mundo.

Nenhuma pessoa experimenta o mundo de maneira igual à outra. Pergunte o que é o mundo para um professor brasileiro, para um músico alemão e para um policial mexicano e você ouvirá respostas bem diferentes. Até na mesma cidade ou na mesma casa as respostas vão variar, porque ao longo da vida não encontramos as mesmas coisas. É como a história das pessoas tentando descobrir o que é um elefante sem enxergar. Uma acha que é uma cobra (pois tateia e sente a tromba), outra acha que é uma árvore (pois apalpa as pernas)... E o que encontramos ao longo da vida é, em grande parte, aleatório.

Para apresentar um cenário da maneira como estamos acostumados desde a década de 90, o mestre conta parte de uma história. Ele escolhe os elementos que vão aparecer para mostrar aos jogadores o que é o cenário. Se eles estão em Bielefeld, encontrarão cavaleiros, castelos, nobres pomposos... Os jogadores e seus personagens não precisam adivinhar o que o elefante é. Eles estão sendo apresentados de propósito a todos os elementos mais característicos para ter uma ideia clara do bicho. No final, Bielefeld para os jogadores será igual a Bielefeld para o mestre.

Mas digamos que você não fizesse assim. Digamos que você apresentasse Bielefeld de maneira mais parecida com a que uma pessoa real experimentaria o reino. Sem precisar seguir a visão particular de uma pessoa. Não necessariamente encontrando o que é mais típico ou na "ordem correta". Através de uma tabela. Vamos simular aqui uma tabela bem simples.

1d10	Tabela de Encontros em Bielefeld
1	Cavaleiro da Luz heroico
2	Escudeiro procurando a espada de seu senhor
3	Cavaleiro da luz arrogante
4	Escudeiro fugindo da ira de seu senhor
5	Fazendeiro indo vender sua produção num castelo
6	Cavaleiro maligno que cobra pedágio num estrada
7	Gigante faminto
8	Comitiva de nobres
9	Dois cavaleiros num duelo amigável (desafiam os personagens)
10	Alenn Toren Greenfeld caçando um vilão

Digamos que, nos primeiros dias de viagem em Bielefeld, você peça para o grupo rolar uma vez na tabela. *Provavelmente* eles encontrarão cavaleiros, escudeiros ou nobres de algum tipo — dando uma boa noção do que é o reino. Podem ser interações amigáveis, hostis ou neutras, isso fica a cargo da interpretação dos jogadores e de como eles reagem ao encontro. Mas ficará claro que Bielefeld é uma terra de heróis e intrigas.

Será mesmo?

A primeira rolagem é um **7**. Os personagens se deparam com um gigante ansioso pela próxima refeição. Sendo de nível baixo e não tendo a menor intenção de ser o almoço do grandão, eles se escondem e fogem. Contudo, agora inegavelmente existe um gigante na sua versão de Bielefeld. Os personagens decidem procurar um castelo para avisar o lorde local.

Rolando mais uma vez, eles obtêm um **5**: um fazendeiro que está indo a um castelo para vender sua produção. Faz sentido que seja o mesmo castelo que eles estão procurando. Os personagens decidem se juntar ao fazendeiro. Afinal, há um gigante rondando estas terras! Eles sentem que é seu dever ajudar o trabalhador.

Torcendo para "colocar a aventura nos eixos", você pede mais uma rolagem. O resultado é **9**: cavaleiros em um duelo amigável. Os personagens ficam indignados! Como assim os cavaleiros estão duelando por esporte enquanto há um perigoso gigante à solta e o povo depende de forasteiros genéricos para se defender? Que espécie de cavaleiros são esses?

Apresentados a apenas algumas partes do elefante, os jogadores montaram a imagem: Bielefeld é um reino onde cada um cuida de si, onde grandes (literalmente) problemas são ignorados em nome de uma vida fútil de nobreza e distração. Onde os mais fortes ficam satisfeitos por estar em segurança e não se importam com os mais fracos.

Você não pensou em nada disso. Você imaginou que a aventura envolveria os personagens cumprindo uma missão para a Ordem da Luz. Mas o reino que foi apresentado ao grupo era diferente daquele que você, com conhecimento pleno do ambiente, visualiza. *Esta imagem do reino também é válida.* A tabela mostrou que isso realmente acontece. E você, ao criá-la ou aceitá-la, concordou com isso. Imediatamente a campanha se torna mais rica, mais cheia de nuances, mais ambígua. Amigos e inimigos, conquistas ou tragédias... Tudo depende do que o acaso apresentar aos aventureiros e da reação deles. Como na vida real.

Caipiras & Colinas

Mas vamos à notória Tabela de Encontros nas Colinas Centrais, que tanta gente pede. Através dela, vamos discutir como fazer sua própria tabela, já que por enquanto não vou revelar a minha...

Logo de início, podemos notar que não é como uma tabela de encontros aleatórios em masmorras — exatamente porque não diz respeito a uma masmorra. Ela apresenta resultados mais voltados a interpretação, que se prestam a interações complexas. Como já falamos, não quer dizer que tabelas em masmorras não possam ser interpretativas ou levar a resultados complexos. Mas "os orcs veem o grupo e se afastam" é algo que não motiva os jogadores imediatamente a interpretar muito. Em essência, tabelas em masmorras dizem respeito a sobrevivência em primeiro lugar e caracterização do cenário em segundo. Tabelas em ambientes amplos são o oposto.

Tive duas diretrizes principais ao criar minha tabela. A primeira foi: todos os resultados devem apresentar uma faceta única das Colinas Centrais. Não importa quais os resultados, não importa sua ordem. Todas as visões das Centrais que são mostradas por resultados da tabela são igualmente válidas. Diferente do mestre hipotético que tinha uma ideia em mente para a impressão que os jogadores teriam de Bielefeld, eu abri mão de qualquer controle sobre a impressão do grupo quanto às Colinas. Isso porque, ao caracterizar as Colinas Centrais, fugi um pouco dos principais estereótipos de fantasia medieval. Usei folclore do interior dos EUA (inclusive coisas quase desconhecidas para nós) e uma atmosfera geral de histórias caipiras em qualquer lugar do mundo. Tentei tomar cuidado para não exagerar: as Centrais não seriam nenhum lugar do mundo real com outro nome. Mas deveriam evocar uma sensação ao mesmo tempo familiar e vaga, algo como estar na casa da avó que mora no campo ou assistir a um filme obscuro que você não consegue classificar direito. Haveria heroísmo nas Centrais, claro, mas estaria cercado de situações pitorescas e tipos esquisitos. O que significa "pitoresca" e "esquisitos"? Bem, isso ficaria a cargo dos jogadores, das conclusões que eles tirariam através da tabela.

Minha segunda diretriz foi: nenhum resultado na tabela deveria levar a uma aventura inteira... A menos que os jogadores quisessem. A rolagem na tabela deveria ser sempre um momento menor (em termos de tempo) dentro de uma sessão. De novo, para evitar a armadilha que pegou nosso infeliz mestre em Bielefeld, tomei cuidado de não incluir nenhuma interação que motivasse fortemente os personagens a abandonar tudo que estavam fazendo. Não haveria emergências ou grandes ameaças. Cada encontro na tabela é autocontido.

Mas, assim como os jogadores poderiam escolher jogar tudo para o alto e se dedicar a um NPC ou criatura na tabela, eles também deveriam ter a chance de ignorar qualquer coisa. Nada na tabela é obrigatório. Na verdade, se os *jogadores* não estiverem se divertindo com os encontros, é direito e dever deles, como responsáveis pela diversão de todos no grupo, se afastar dessas interações. Eu não poderia ficar chateado ou ofendido. Meus NPCs não são eu mesmo, minhas ideias não são minha personalidade.

Os encontros nas Centrais são classificados em três categorias frouxas: amigáveis, hostis e variáveis. Não há uma lista fixa de cada um, muito menos equilíbrio entre os três tipos. Apenas uma impressão geral sobre o tipo de interação que cada encontro motiva. E tem sido muito interessante avaliar como o grupo reage a encontros que podem ir para qualquer lado.

A primeira rolagem da campanha apresentou os personagens a **Arlo Olho-de-Leite** (logo rebatizado de Arno Olho de Lente, Arno Olho Leitoso ou outras variações de Arno, para minha infelicidade...). Arlo era um dos encontros mais simples: um caipira isolacionista, teórico de conspiração, que acha que "eles" estão tentando controlar e contaminar o povo das Centrais através da água e da comida que brota da terra. Arlo também é um entusiasta das armas de fogo. Este NPC tinha algumas funções principais: mostrar como

os habitantes das Centrais são independentes e caipiras, sugerir que há presença de elementos da Tormenta nas Colinas e, caso algum aventureiro se interessasse, disputar um concurso de tiro, ao melhor estilo *Red Dead Redemption 2*. Dos três objetivos, o terceiro me interessava menos, mas talvez o grupo gostasse desse tipo de "minijogos". Arlo, por usar armas de fogo, também poderia atrair a ira de paladinos e outros tipos certinhos. Por outro lado, um lefou ou outro personagem que evidentemente tivesse a ver com a Tormenta poderia atrair seu medo ou raiva. Era uma interação variada: poderia ser amigável ou hostil... E seria muito fácil simplesmente ignorá-lo.

No final, **Kiki**, a medusa barda interpretada por **Katiucha Barcelos**, resolveu interagir com Arlo, conseguindo as informações referentes aos dois primeiros objetivos. Arlo foi uma rolagem sortuda para mim: imediatamente o grupo encontrou um NPC que exemplificava muito bem a região. A mensagem que foi passada era clara: as Centrais podem ser esquisitas, mas também podem ser amigáveis se vocês derem uma chance.

Para contrastar com o que aconteceu em jogo, aqui vai o texto original de Arlo na tabela (com apenas um trecho retirado, sobre uma informação que ainda não apareceu):

6. Arlo "Olho de Leite", um homem caolho (olho leitoso) que vive isolado, é obcecado com sobrevivência e acha que o Reinado está vindo para tirar seus direitos. Está convencido de que "algo sujo" está contaminando as Centrais. Usa armas de pólvora. Pode dar informações sobre o que os personagens estão buscando, mas sempre da maneira mais paranoica e conspiratória possível. Também desafia os personagens para um concurso de caça.

Mecânica: três testes de Pontaria contra três testes de Pontaria (CD 15, 20 e 25). Quem tiver mais sucessos ganha. Em caso de empate, a CD continua aumentando em +5. Arlo tem Pontaria +10.

Roubos & Rabos

A segunda rolagem na Tabela de Encontros nas Colinas Centrais foi a mais bombástica até agora e levou a consequências duradouras que eu nem havia imaginado. Estou falando, é claro, do Ladrão de Rabos. Vamos ao texto original do nosso amigo na tabela (com alguns spoilers porque vocês merecem):

17. O Ladrão de Rabos, mais um mito das Centrais que se mostra verdadeiro. O Ladrão de Rabos parece um cão sem pelos, mas com vários rabos (de gambá, de cobra, de coiote...). O Ladrão só é visto de longe e magicamente fica mais e mais distante, sem se mexer, à medida que os personagens se aproximam dele. Ele só permite que ladrões se aproximem. Com estes, o Ladrão de Rabos é dócil. Se um ladrão primeiro se aproximar e depois chamar seus colegas, o Ladrão de Rabos pode aceitar. O Ladrão rouba rabos de animais e assim os domina parcialmente, tendo um verdadeiro séquito.

Mecânica: um ladrão pode tentar roubar um rabo do Ladrão de Rabos. Isso exige um teste de Ladinagem contra a Percepção do Ladrão de Rabos (+13). Se o rabo for roubado, o Ladrão de Rabos implora e atende a um desejo em troca do rabo de volta (a única instância em que ele fala). O que quer que seja desejado surge em até uma semana, mas distorcido de alguma forma inofensiva. Em geral, o Ladrão de Rabos interpreta o desejo muito literalmente ou concede uma versão primitiva/caipira do desejo.

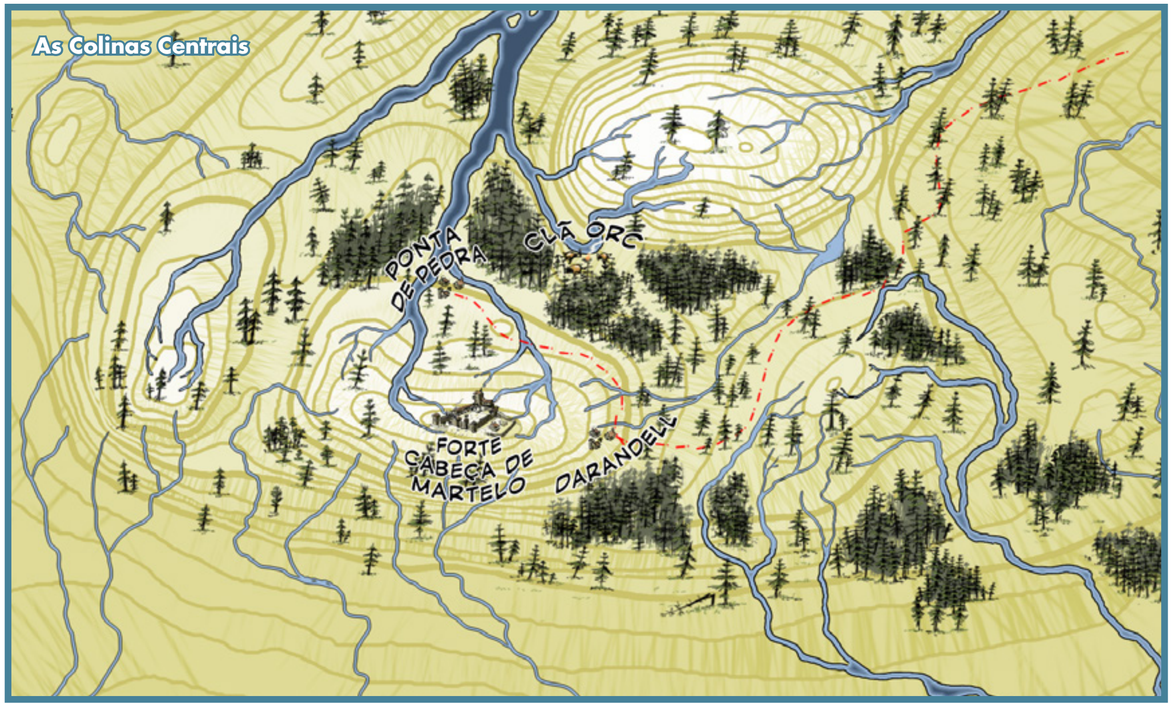
Algumas coisas ficam claras ao ler o texto: eu não sabia que haveria *duas* devotas de Hyninn no grupo, eu não sabia que uma personagem seria capaz de falar com animais e eu não sabia que um dos personagens... Teria um rabo.

O Ladrão de Rabos não é exatamente um monstro ou NPC. É uma entidade, algo que deveria parecer saído do folclore. A ideia era que, se os personagens encontrassem o Ladrão antes de ouvir falar dele, iriam ignorá-lo ou não conseguiriam interagir com ele. Se já tivessem ouvido falar, poderiam tentar roubar um dos rabos, para conseguir o desejo.

Mas não foi isso que aconteceu. **Ayla**, a sílfide feiticeira interpretada por **Karen Soarele**, é devota de Hyninn *e* é capaz de falar com animais. O Ladrão permitiu que ela se aproximasse. E, quando ela usou sua habilidade, o Ladrão respondeu. Nenhum membro do grupo sabia que, no dia anterior, Karen estava conversando comigo sobre como personagens grandes e fortes têm vantagens em certas situações e sobre como Ayla se sente fragilizada e indignada por isso. Foi então que **Arius**, o minotauro nobre interpretado por **Guilherme Dei Svaldi**, agarrou Ayla, tentando afastá-la do Ladrão para sua própria segurança. O teste de agarrar foi facilmente vencido pelo mino.

Então Karen disse: "O Arius tem rabo?"

O Ladrão, que naquele momento estava falando exatamente sobre como "pessoas espertas e esquivas" não podem confiar em "brutamontes", se moveu para roubar o rabo de Arius. Venceu o teste e Arius, tendo sucesso em um teste de Misticismo, entendeu o que aquilo significava: uma parte de sua *vida* era de propriedade do Ladrão.



Eu não tinha pensado em nada disso. Nem imaginava que este momento iria ocorrer. Na verdade, tive que fazer um julgamento muito rápido sobre o que aconteceria quando Karen questionou sobre o rabo de Arius. O Ladrão deveria ter poder sobre animais, não personagens jogadores. Mas tudo estava lá, decidido e encaixado pelo acaso total.

O que isso nos ensina? Para começar, o nome da entidade foi escolhido de propósito. Poderia ser Ladrão de Línguas, de Dentes, de Asas... Até algo mais pomposo como Ladrão de Destinos. Mas histórias folclóricas do interior dificilmente envolvem criaturas pomposas e dignas. O Ladrão de Rabos obviamente motivaria piadas, mas deveria ser levado a sério. O contraste exato que caracteriza boa parte das Centrais. Em segundo lugar, e mais importante, este é um ótimo exemplo de história emergente. Apenas o acaso, minha distração (ao não lembrar que minotauros podem ter rabos) e a rapidez de raciocínio de Karen criaram este momento.

Tabelas de encontros aleatórios são isso. Seu aspecto passivo é caracterizar o ambiente. Seu aspecto ativo é transformar o RPG numa narrativa desconhecida *para todos*, inclusive o mestre. Não se trata de inventar tudo na hora, isso é só arbitrário. Tabelas servem para que a aleatoriedade se aplique igualmente a todo o grupo.

Exemplos & Escritas

Já entendemos a lógica por trás das primeiras tabelas de encontros aleatórios e por trás da minha própria tabela... Agora vamos colocar a mão na massa e criar uma nova!

Antes de mais nada, você tem que me prometer algo. Aconteça o que acontecer, se você usar uma tabela de encontros aleatórios, *respeite a tabela*. Não interessa que "seria muito dramático" ou "faria todo sentido" se um determinado resultado acontecer num certo momento. Se você fizer uma tabela, use-a como está, sem roubar, sem distorcê-la. Se não quiser fazer isso, faça apenas uma lista de possíveis encontros ou eventos, então escolha o que acontece. Pelo menos seja honesto com o grupo. Eu mesmo já fiquei tentado a mudar um resultado da tabela, para apresentar uma informação

que tinha a ver com o que os jogadores estavam fazendo naquela hora... Apenas para que a informação surgisse naturalmente com o resultado que foi realmente rolado!

Combinado? Combinado. Então vamos fazer uma tabela para a campanha fictícia *Coroa de Escamas*, nosso jogo-exemplo aqui na coluna. *Coroa de Escamas* é sobre uma família nobre que tenta escravizar dragões através de um artefato, entrando em conflito com a igreja de Kallyadranoch. Não sabemos em que região a campanha começa, mas já decidimos que a família é natural de Tebuck. Portanto Trebuck será nosso ponto de partida.

O que sabemos sobre Trebuck? É uma terra medieval tradicional, não mais um reino. É governada por diferentes lordes independentes. A maior heroína e líder política do continente é natural de lá. É um lugar assolado pela Tormenta. Foi palco da criação do Exército do Reinado. Juntando tudo isso, podemos imaginar um lugar de gente orgulhosa, empedernida, acostumada a conviver com enormes ameaças. Por ser feudal, é um lugar rural, onde o castelo (e não a cidade) é o centro da vida comunitária. Todos os resultados da tabela devem ajudar a reforçar essas características.

É claro que não temos espaço para criar uma tabela inteira. Então vamos fazer só três resultados: um amigável, um hostil e um variável.

1. Ralenna, camponesa e candidata a aventureira. Uma plebeia que vivia em uma fazenda com sua família, ouviu o chamado à aventura e saiu de casa por vontade própria. Está bastante iludida quanto à própria capacidade e não tem equipamento apropriado. Considera-se uma guerreira (não é) e está à procura de um ladino, um mago e um clérigo para compor seu grupo. Vai pedir para se juntar aos heróis. Se tudo mais falhar, ela sabe do grupo de mercenários "Coração Sombrio" e tem um pergaminho com mais detalhes (um panfleto de recrutamento).

Mecânica: embora Ralenna não seja uma aventureira, pode se tornar uma. Qualquer personagem que decida treiná-la deve passar no mínimo um mês com Ralenna (ela viaja com o grupo) e ao longo deste mês fazer um teste estendido aberto de Diplomacia (CD básica 15 +3 por teste anterior). São necessários 5 sucessos antes de 3 falhas. Para poder fazer o teste, o personagem deve dedicar uma hora por dia ao treinamento. Assim, em vez de 8 horas, o descanso básico dos personagens seria 9 horas. O grupo todo pode participar, mas neste caso todos devem dedicar a mesma quantidade de tempo. Durante este mês, Ralenna é uma "anti-aliada" combatente, impondo -1 de penalidade em todos os ataques a seu professor. Se for treinada com sucesso, Ralenna se torna uma aliada do tipo escolhido pelo jogador (combatente se for guerreira, destruidora se for arcanista...) durante um mês. Depois deste mês ela se desliga do grupo para viver suas próprias aventuras.

Este é um resultado amigável clássico. Ralenna não tem nenhum objetivo contrário aos personagens, oferece algo valioso (informação) e pode conceder um belo bônus, ao custo de dedicação e ajuda. Se algum personagem treiná-la, provavelmente ela irá se tornar uma NPC recorrente. Mais do que isso, Ralenna exemplifica perfeitamente uma região onde fazendeiros têm ambições de se aventurar, onde as ameaças são tão constantes que parece natural pegar uma espada e enfrentá-las. Se os aventureiros a rejeitarem, um desenvolvimento interessante é que Ralenna se torne parte do Coração Sombrio, voltando depois como uma inimiga.

2. Sarkell, o osteon traumatizado. Sarkell testemunhou o massacre de sua família pelas mãos de humanoides monstruosos. Sua revolta e tristeza foram tão grandes que ele voltou como um esqueleto (osteon). Infelizmente, devido ao trauma ele acha que só existem dois tipos de pessoas: sua família e os monstros que a mataram. Os personagens encontram sua cabana semidestruída. Sarkell primeiro os cumprimenta como se fossem sua esposa, irmão e filhos. Se o grupo mantiver o fingimento, Sarkell irá conviver com eles de forma inquietante, servindo-lhes detritos para comer, colocando-os numa cama calcinada e cheia de ossos etc. Se eles negarem, Sarkell irá se enfurecer, chegando à conclusão de que são os monstros.

Mecânica: Sarkell se contenta com um dia inteiro de interação com a "família". Depois disso, pode descansar em paz. Personagens que queiram convencê-lo a se livrar do trauma devem ser bem-sucedidos em um teste de Diplomacia ou Enganação (ambos CD 20) *e* um teste de Cura (CD 25). Se Sarkell atacar, use as estatísticas de um esqueleto (*Tormenta20*, página 283).

Este é um típico resultado hostil. Repare como, mesmo numa interação que tem tudo para acabar em combate, a preocupação imediata não é sobrevivência ou tomada de decisões táticas. Sarkell fornece um dado importante sobre Trebuck: a região é assolada por monstros e muitas pessoas inocentes sofreram por isso. Provavelmente será uma interação muito mais limitada que Ralenna, mas pode se estender por uma cena longa.

3. Gurhukk, o troll filósofo. Gurhukk está barrando uma estrada por onde os personagens precisam passar e só aceita dar passagem caso eles "paguem o tributo". Contudo, Gurhukk não quer ouro: ele quer ser ouvido em suas intermináveis teorias filosóficas sobre a natureza imutável do coração vegetal subterrâneo que existe dentro de cada troll, e como isso se relaciona a outros vegetais que nascem debaixo da terra, como batatas. De fato, a Teoria Unificadora dos Tubérculos é a obra da vida de Gurhukk. Ele fazia parte do Coração Sombrio, mas foi expulso porque se recusava a lutar, só queria filosofar. Defende que deveria haver o posto de Oficial Filósofo em qualquer companhia mercenária.

Mecânica: personagens que desejem engajar em debate filosófico com Gurhukk devem fazer um teste estendido aberto de Conhecimento ou Atuação (CD 15 +3 por teste anterior, 5 sucessos antes de 3 falhas). Em caso de sucesso, Gurhukk lhes presenteia com algumas páginas de seu tratado filosófico. É um conjunto interminável de bobagens, mas no meio disso há algumas ideias originais, funcionando como um equipamento que fornece +2 de bônus em Conhecimento. Se o grupo escolher atacar Gurhukk, trate-o como um troll normal (*Tormenta20*, página 294).

Embora à primeira vista pareça apenas um episódio cômico, este é um encontro variável cheio de possibilidades. A primeira coisa que ele informa é que em Trebuck há *tantos* monstros que existe até mesmo um troll filósofo. Além disso, incentiva os jogadores a pensar nos monstros como pessoas capazes de tomar decisões, o que vai ser útil para caracterizar o Coração Sombrio. Por último, e mais importante, diz claramente que há uma companhia mercenária de humanoides monstruosos na região. Uma companhia tão organizada que conta com oficiais — se Gurhukk queria que houvesse um "Oficial Filósofo", podemos entender que há outros tipos. Os jogadores podem interagir com o troll filósofo através de combate. É um inimigo de ND 4, poderoso mas não invencível. Contudo, se escolherem engajar em seu discurso, podem conseguir um equipamento valioso que não precisa ser utilizado ou vestido (como um kit ou armadura).

Nosso mestre hipotético continuaria criando esses tipos de encontros, pensando em tudo que ele precisa para mostrar Trebuck aos jogadores. Não importa quais facetas apareçam primeiro, todas elas são igualmente valiosas.

Ferramentas & Finais

Aí está! Você ainda não tem a Tabela de Encontros nas Colinas Centrais, mas tem as ferramentas para criar sua própria tabela.

Tabelas de encontros aleatórios são uma ótima maneira de movimentar a aventura e tirar um pouco do peso do mestre, diminuindo seu papel de "autor" e colocando-o de volta ao posto de jogador... Afinal, RPG não é um jogo?

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 91

TRAGÉDIA NA CASA DE REPOUSO

A Casa de Repouso Millicent para Espíritos Atormentados é um dos ambientes mais tristes e insalubres de toda Valkaria. Ali estão reclusos homens e mulheres que perderam toda sanidade, em sua maioria, devido o contato com a Tormenta.

A falta de recursos aliada à enorme quantidade de internos agravou as condições do local até o insustentável. Foi neste ambiente nada favorável e já permeado de histórias que um novo fato surgiu, muito mais preocupante.

Os relatos começaram há poucos dias. Familiares e amigos dos colaboradores da instituição pediram auxílio para a guarda da cidade alegando que seus conhecidos não haviam retornado para as próprias casas após um dia comum de trabalho. E o que parecia se tratar de um caso isolado se tornou cada vez mais preocupante conforme mais pessoas chegavam com versões similares do ocorrido.

Após as investigações preliminares, foi constatado que ninguém saia de dentro de Casa de Repouso há dias. Também era notável o mais completo silêncio nas imediações, além de emanações de uma aura tão maligna e sobrenatural que impedia até a aproximação de pessoas comuns. Por isso, um destacamento da Guarda Arcana foi designado para adentrar a mansão.

Infelizmente, apenas um deles retornou. Muito abalado, relatou que várias criaturas desconhecidas infestaram o lugar. Acredita ainda que são oriundas de outro plano, já que até mesmo encará-las causa um sentimento de tristeza e desamparo completos. Segundo a testemunha, há uma presença ainda mais assustadora e poderosa no local. Quanto aos internos e funcionários, não há qualquer sinal.

É muito provável que a guarda aceite aventureiros dispostos a participar de uma segunda comitiva de exploração.

Encontro em Collarthan

Grandes nomes da nobreza de Sambúrdia e cercanias — dentre eles, muitos dos maiores donatários de terras de todo o norte do Reinado — irão se reunir em breve em Collarthan, no extremo leste do reino. O objetivo é discutir os rumos da região norte frente a Guerra Artoniana e como a ausência de uma rainha-imperatriz que os represente e defenda está afetando seus interesses.

Collarthan é uma cidadela em meio a vilarejos pesqueiros, distante das grandes cidades do reino, e talvez justamente por isso tenha sido escolhida. Fica no Pontal do Pirata Morto, uma península de belezas naturais fantásticas ao norte da Lança de Hyninn e possui um porto bastante movimentado.

O Pontal é bastante seguro, mas não está descartada a presença de piratas atraídos pela chegada das luxuosas embarcações dos dignitários endinheirados. Relatos de ataques aos navios mercantes estão se tornando mais comuns nos dias que seguem. Por isso, a tripulação do capitão Rudolph Trovão — um famoso caçador de piratas que atuava nestas águas anos atrás — se fará presente.

De qualquer maneira, este é claramente outro movimento rumo a independência da região. As primeiras conversas sobre o tema surgiram tempos atrás, com a expansão dos domínios de diversas vilas produtoras. Algumas, inclusive, cresceram tanto que acabaram atravessando as fronteiras já estabelecidas, abarcando terras pertencentes a dois reinos ao mesmo tempo. Porém, em vez de batalhas, a questão na época foi resolvida com ouro.

Estranho despenca dos céus e cai em Khubar!

Normalmente, associamos o reino de Khubar com histórias que envolvem o mar de alguma maneira. Mas esta notícia tem um início inusitado. E ela começa nos céus! O caso aconteceu na Vila Alkeran, local onde séculos atrás os devotos do Dragão-Rei Benthos invocaram seu deus protetor para lutar contra Bielefeld.

A vila acabou se tornando um lugar pacato desde então, e provavelmente continuaria assim por muito tempo se algo não tivesse literalmente caído do céu! Pescadores que estavam em alto mar relatam ouvir uma espécie de estrondo, pouco antes de algo pesado cair na água.

Quando foram checar o que poderia ser, encontraram o corpo de um homem desacordado. A queda deveria ter sido fatal, mas o estranho não apresentava nenhum ferimento. Após alguns dias desacordado sob o cuidado dos locais, o sujeito despertou. Desorientado, aparentemente sem memória do que pode ter acontecido, mas bem.

Correm boatos de que o estranho seria, de alguma forma, abençoado por Benthos. Mesmo não tendo demonstrado nenhuma habilidade sobrenatural, ter sobrevivido a queda já é algo bem impressionante.

Marrendor, o líder da Vila, observa a situação com cautela. Apesar de ter sido receptivo, teme que toda essa história ameace a tranquilidade de Alkeran.

Seca no Quebra-Pedra

Namalkah é um reino de planícies. Por isso, mesmo com muitos rios cortando a região, quedas d'água são raras. Uma das mais conhecidas é o Salto Quebra Pedra, em um dos afluentes do Rio dos Deuses.

Com cinquenta metros de queda, a cachoeira podia ser vista há quilômetros. Era tão poderosa que o barulho da água podia ser escutado a uma longa distância, e tinha força para quebrar as grandes pedras que estavam em sua base — daí seu nome. Porém, com o passar dos anos, a água começou a minguar. E hoje, pela primeira vez desde que foi encontrada, os moradores próximos relataram que a Quebra Pedra está completamente seca. Nem mesmo um fio desce pela encosta escarpada.

Não se sabe o motivo do fenômeno, até porque o fluxo do rio continua normal algumas centenas de metros depois dali. Há quem especule que alguma coisa esteja desviando o curso normal do rio para algum fim ainda desconhecido. Infelizmente, o acesso ao lugar é muito difícil, e já foram avistados monstros no local.

Até o fechamento desta edição, nenhum grupo de aventureiros foi capaz de desvendar o mistério.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

Em *Gloomhaven* sua carreira não dura para sempre

Nem sempre a derrota é o fim, e a aposentadoria pode ser só um recomeço

A HORA DE SABER PERDER

Heróis perdem. Mas isso não é necessariamente ruim. O que os faz heróis é não deixar-se abalar com a derrota e continuar sua jornada de cabeça erguida. As derrotas moldam um personagem muito mais do que as vitórias, o tornam mais interessante e divertido.

A verdade é que não tem a menor graça acompanhar uma história sem reveses e reviravoltas, onde um personagem é totalmente perfeito e imbatível. Tanto que o assunto já gerou piadas e paródias, como o anime *One Punch Man*, onde o personagem é tão poderoso que perde a vontade de lutar, pois nada mais o empolga!

Claro que ninguém gosta de perder, mas deixar claro aos jogadores da sua mesa que a possibilidade de derrota existe torna o jogo bem mais tenso e divertido. Principalmente em campanhas longas, não é incomum que os jogadores se acostumem a vencer, seja por suas habilidades de combeiro safado ou por pura sorte nos dados — por isso, a derrota pode, ironicamente, servir como um ótimo catalisador de aventuras!

Viver para lutar outro dia

A coisa mais importante que jogadores de RPG precisam saber é que perder faz parte do jogo. Afinal, a vida de aventureiro é dura e difícil! Mas nem toda derrota do grupo precisa ser catastrófica. Inclusive, o melhor jeito de tornar a derrota algo comum em sua mesa é diminuir sua importância narrativa.

Deixe claro para os jogadores que recuar é sempre uma opção não só válida como prudente. Aventureiros veteranos não se tornaram grandes lendas sendo descuidados! Se um combate ou perigo é grande demais, fazer uma retirada estratégica pode ser uma cena tão emocionante quanto a vitória.

Pense em diversos filmes, livros, quadrinhos e até games em que os protagonistas são colocados em situações que estão claramente fora da sua alçada, e precisam usar o máximo de suas habilidades e inteligência para simplesmente sobreviver.

O monstro derrubou metade do grupo? Resgatar os companheiros caídos e fugir do covil da criatura será uma aventura e tanto! Um dos personagens se feriu durante a escalada das Uivantes? Correr contra o tempo para descer em segurança à vila mais próxima é um desafio tão grande quanto chegar ao cume.

Cabe ao mestre usar a desgraça dos jogadores para transformar a história em algo muito mais complexo do que um simples "vocês falharam". Use o sentimento de revolta e tristeza dos personagens (e dos jogadores, mas com cautela!) para motivar o grupo a tentar novamente.

Levanta, sacode a poeira, e volta já pra masmorra!

O que faz um herói não é nunca ser derrubado, mas sempre se levantar — não à toa é muito comum ver histórias de heróis que superam seus limites e não se deixam abater pelas adversidades.

Busque formas de fazer seus jogadores lidarem com a derrota como uma continuidade da aventura, não como o fim dela. Apresente ao grupo formas de superar suas limitações ou tornarem-se mais poderosos antes de fazer uma nova tentativa. Isso com certeza pode servir como gancho para novas aventuras, como procurar ingredientes raros para forjar equipamentos superiores, ou aceitar missões menos perigosas para aprimorar suas habilidades (essencialmente, subindo de nível), antes de sentirem-se prontos para tentar novamente.

Como o grupo não recebe pontos de experiência pela derrota em si, um bom incentivo é dar aos personagens alguns bônus temporários para melhorar suas chances na próxima tentativa. Esses bônus representam o conhecimento que o grupo acumulou sobre a tarefa, o local ou as ameaças que precisam enfrentar.

A seguir, apresentamos ideias de Bônus de Derrota que podem ser encaixados em sua aventura dependendo da situação do grupo. Os bônus são cumulativos para cada derrota que os jogadores sofrerem na mesma tarefa:

Precisamos voltar lá! Por algum motivo, os personagens deixaram algo importante para trás. Talvez tenham largado seus equipamentos e armaduras para fugir de um cativeiro, e agora querem recuperar seus bens preciosos. Ou têm como objetivo conseguir um objeto especial que está escondido no local de aventura, mas tiveram que recuar antes de encontrá-lo. Durante qualquer incursão para recuperar (ou encontrar) um objeto específico para o mesmo local de onde fugiram, os personagens recebem +2 em testes de Investigação e Percepção.

Nós já conhecemos os seus truques! O grupo foi derrotado por uma criatura ou NPC específico, que eles precisam superar para avançar na história da aventura. No

CAVERNA DO SABER

Coragem ou loucura?

Uma dificuldade que muitos mestres (e jogadores) enfrentam é saber dosar o ponto certo entre coragem e loucura.

Aventureiros são intrépidos, mas não malucos — pelo menos a maioria. É sempre bom educar os jogadores de que o RPG não segue a mesma visão dos vídeo games: o objetivo do jogo é contar uma história, não acumular pontos, e os personagens são mais do que pixels numa telinha com a capacidade de recomeçar infinitamente.

Claro que se arriscar em nome de uma causa ou por um ente querido é não só válido como bastante heroico, mas pular de cabeça em qualquer perigo que vê pela frente, principalmente visando apenas as recompensas de jogo, é receita para uma vida de aventuras bem curta. Em Tormenta20, ressurreição é algo extremamente raro e de difícil acesso, e os personagens sabem disso!

próximo embate, dê aos personagens jogadores um bônus de +1 em testes de ataque e testes de resistência contra o alvo da vingança.

Um passo de cada vez. Os personagens estavam explorando algum local vasto e perigoso, como uma ruína antiga, cidade abandonada ou uma rede de cavernas, um local grande demais para ser totalmente coberto de uma só vez. Cada vez que avançam dentro do lugar, aprendem mais sobre a geografia, arquitetura ou terreno, tornando a próxima incursão mais fácil. Ao retomar a exploração de um mesmo local durante a aventura os personagens recebem +2 em testes de Conhecimento e Sobrevivência relacionados ao ambiente.

Dessa vez vamos estar prontos. Depois de derrotados por uma ameaça, os jogadores podem buscar formas de virar o jogo. Assim, qualquer teste feito para conseguir informações sobre o inimigo ou obstáculo em questão — seja um teste de de Investigação padrão ou mesmo um teste de Conhecimento para saber sua origem, ou teste de ofício para entender seu funcionamento — é feito com bônus de +2. Testes de Ofícios para criar itens que serão usados especificamente contra a ameaça também recebem um bônus de +2.

Temos que ficar mais fortes! Os jogadores optam por buscar meios de ficarem mais poderosos antes de encarar novamente a ameaça que os derrotou. Caso esteja usando o sistema padrão de Pontos de Experiência, aumente em 20% os pontos recebidos no próximo encontro que não seja contra a ameaça que os derrotou.

Pessoal, pra mim já deu

Às vezes, uma derrota em especial pode ser a gota d'água para que um aventureiro decida que está na hora de aposentar a espada e desfrutar dos espólios que só uma vida de masmorras escuras e monstros terríveis pode proporcionar. Afinal, nem todo herói precisa buscar a morte gloriosa em batalha.

Além disso, não é incomum que em campanhas longas um jogador "canse" de seu personagem ou sinta vontade de experimentar outras classes e estilos. Não existe exatamente um regra contra simplesmente trocar seu personagem, mas isso com certeza tem um impacto negativo na proposta de contar uma boa história.

Pensando nesses jogadores que querem ter uma opção mais viável do que a bocarra de um dragão ancião para dar um fim digno ao seu personagem, apresento aqui a mecânica alternativa de **Aposentadoria**. Inspirada nas minhas incontáveis horas de *Gloomhaven*, essa mecânica visa não punir o jogador que está fazendo a troca de personagem, além de manter o bom andamento da campanha.

Aposentadoria por objetivo de vida. Quando decidir que quer aposentar um personagem, combine com seu mestre qual o objetivo de vida que ele quer cumprir com suas aventuras. Pode ser algo simples e genérico, como tornar-se famoso por sua bravura, ou um objetivo claro e específico, como encontrar o paradeiro de seu irmão perdido. O mestre deve então propor uma aventura que culmina com o personagem concluindo esse objetivo, quando, em comum acordo, o jogador concorda em aposentar seu personagem da campanha.

Um maneira divertida de introduzir esse conceito é combinar esse objetivo secretamente com cada jogador, e fazê-lo surgir durante a campanha de forma fluida. Nesse formato, todos na mesa devem estar de acordo que um jogador irá obrigatoriamente aposentar seu personagem quando o objetivo for concluído.

Aposentadoria por invalidez. Acidentes de trabalho são mais do que comuns na profissão de aventureiro. Essa regra permite que um jogador aposente seu personagem após sofrer traumas (físicos ou psicológicos) que o fariam trocar a carreira de aventuras por uma vida mais tranquila no campo.

O grupo precisa estar de acordo que irá contabilizar traumas dos personagens ao longo da campanha, ou a partir de um certo ponto. Traumas são adquiridos através de situações de jogo, mas também podem ser definidos pelo mestre. Um personagem é capaz de suportar um número de traumas igual a um quarto de seu nível, sendo forçado a aposentar quando adquire um trauma a mais do que o limite. Alguns possíveis traumas incluem:

- **Desgaste físico:** o personagem sofre dez vezes a condição Debilitado.
- **Dano psicológico:** o personagem sofre dez vezes a condição Esmorecido.
- **Experiência de quase morte:** o personagem fica a 2 pontos ou menos do valor que causaria sua morte.
- **Perda de um ente querido:** o personagem vê um outro personagem do grupo morrer diante de seus olhos.
- **Stress pós-traumático:** o personagem sofre dez vezes a condição Abalado.

Darkest Dungeon: até aventureiros têm seu limite

O mestre é livre para inventar outros traumas, como uma derrota extremamente humilhante ou algum tipo de vexame público, mas tenha cuidado para não tornar essas condições muito banais em sua mesa.

Recompensas e Bônus de Aposentadoria

Mas porque aposentar um personagem ao invés de simplesmente trocar a ficha? Além de mais divertido e emocionante, a **Aposentadoria** visa recompensar os jogadores que se comprometeram com esse desafio. Ao aposentar um personagem, tanto o jogador aposentando como o resto do grupo recebem alguns benefícios para continuar a campanha:

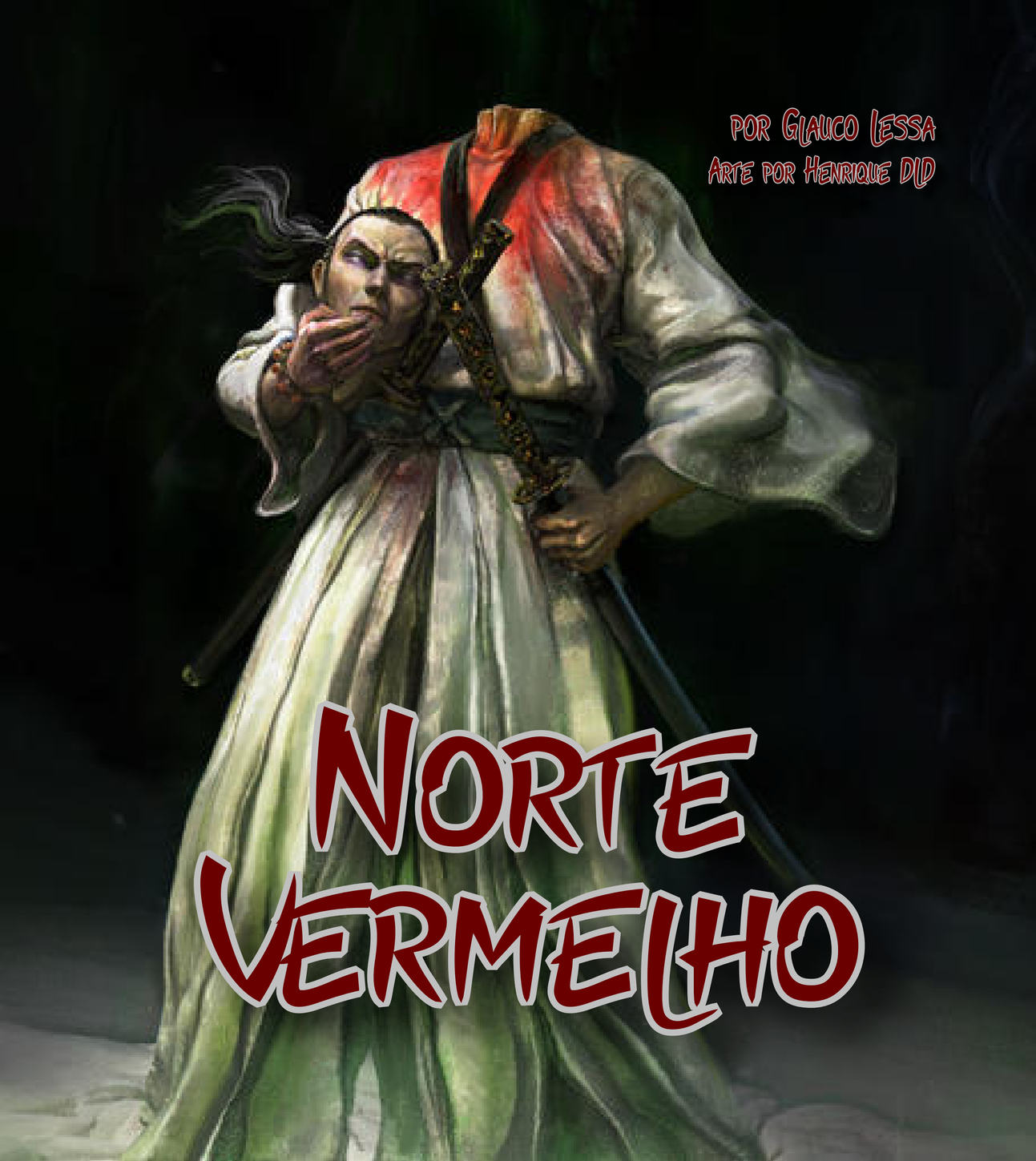
Quando o jogador aposenta um personagem porque cumpriu seu Objetivo de Vida, ele pode:

- Criar um novo personagem um nível abaixo do personagem aposentado.
- Presentear o grupo com até 50% de seu tesouro.
- Presentear cada membro de seu grupo com um de seus equipamentos.
- Manter 50% do seu tesouro como bônus de Riqueza Inicial de seu próximo personagem.
- Manter 50% do XP acumulado no novo personagem, contanto que não ultrapasse o limite do nível atual.

No caso da aposentadoria por acúmulo de traumas, o jogador tem as seguintes opções:

- Criar um novo personagem dois níveis abaixo do personagem aposentado.
- Presentear o grupo com até 25% (um quarto) de seu tesouro.
- Manter 25% do seu tesouro como bônus de Riqueza Inicial de seu próximo personagem.
- Manter 25% do XP acumulado no novo personagem, contanto que não ultrapasse o limite do nível atual.

FELIPE DELLA CORTE



Norte Vermelho

por Glauco Lessa
Arte por Henrique DID

Yuki enfim descobrira: havia, sim, neve no inferno. Acordara com os toques gelados e macios da friagem nortenha em seu rosto. A madrugada nublada de Shirokita não lhe dava trégua.

— Por Morikita Hideki! — Yuki bradara na noite anterior, diante de dezenas de inimigos.

Ela e seus guerreiros emboscaram um destacamento de homens no território de Yoshida Goro. O plano era derrotá-los e sequestrar algum samurai. Entretanto, a manhã revelava todos os soldados de Yuki mortos. Havia apenas sangue e tripas lavados na neve do Norte Branco. Yuki estava viva graças à confusão e à escuridão da noite, mas no fim, todos os seus cinquenta homens foram trucidados pelo inimigo.

Por um ou dois minutos, Yuki apenas observou o campo de batalha fétido e mórbido. Houve morte, sim, mas também houve honra. Aqueles homens enfim encontraram descanso. Yuki não.

Apoiou-se em sua naginata úmida de neve e seca de sangue e mancou pelo campo de batalha à procura de outros sobreviventes. Só havia o grasnar dos corvos e o farfalhar dos galhos secos das árvores, quando uma voz familiar reverberou na planície.

— Está satisfeita, Yuki? — não era uma cobrança, nem uma provocação. Somente uma pergunta sincera e carinhosa.

Yuki virou-se para a voz, e ali estava o espírito de seu pai, Morikita Hideki, a carregar nos braços a própria cabeça cortada. Vestia um quimono branco como a neve sob seus pés, cortado e ensanguentado na altura do abdome. Apesar de estar diante do fantasma do próprio pai, Yuki fingiu uma naturalidade impossível, mais envergonhada por se encontrar com ele em uma derrota como aquela do que assustada ou curiosa.

— Você vai poder descansar junto desses homens em breve — Yuki respondeu, sem deixar seus olhos encontrarem com os dele. Voltou a mancar entre os mortos.
— Não pense que desisti.

— Você sabe bem que essa não é a razão para que eu esteja aqui. Você precisa parar, minha filha.

Yuki fechou os olhos com força, tamanha a raiva que sentiu daquelas palavras. Conhecia seu pai e, no fundo, temia que ele tivesse voltado para dissuadi-la. Para apaziguar as coisas. Era melhor que jamais tivesse aparecido.

— Como ousa dizer isso diante dos corpos dos homens que lutaram pela sua honra?

— Você os fez lutarem para morrer, não eu. Mas ainda não é tarde...

— Ainda não é — Yuki interrompeu. — Aquele desgraçado vai pagar.

Hideki calou-se na esperança de que o silêncio por si só revelasse à sua filha o absurdo daquela vingança. Em vão.

— Por que não cura sua perna?

O questionamento preocupado pairou entre as árvores secas. Yuki não respondeu, até que os dois ouviram engasgos e gemidos ao longe. A samurai apertou o passo manco.

— Akira! — Yuki largou a lança ao chão, agachando-se ao lado do guerreiro.

Uma grande fenda abria a armadura na região das costelas do moribundo e ainda expelia sangue, manchando a neve ao redor. Yuki pôs suas mãos sobre o ferimento, sem tocá-lo. Cerrou os olhos e se concentrou em recitar um mantra. O ferimento fechou. Akira estava salvo.

— Yuki-sama, me perdoe!

— Não diga nada, guerreiro — ela o impediu. — Você precisa descansar. Nossa missão ainda não acabou.

* * *

Nas horas que se seguiram, Yuki confirmou os mortos ou concedeu misericórdia àqueles feridos demais para serem salvos pela sua cura. Só restara ela e Akira. E o fantasma de seu pai. O sol começava a nascer em Tamu-ra, ainda escondido atrás das nuvens de Shirokita.

Enquanto Yuki mancava em busca de gravetos e galhos caídos para alimentar a fogueira acesa, Akira descansava ao calor do fogo. Seu antigo senhor tentava lhe persuadir:

— Você é o único que pode fazê-la desistir. — embora sua cabeça estivesse separada do corpo, a boca e os olhos de Hideki ainda se moviam. Sua expressão era grave.

Akira estava assombrado com a presença do espírito. Todos os seus companheiros de armas haviam acabado de morrer em nome de Morikita Hideki. No entanto, ali estava ele dizendo que nada daquilo deveria ter acontecido. Não sabia se aquilo era misericórdia ou punição divina.

— Morikita-sama… eu já teria partido para junto de Lin-Wu logo depois do senhor. Yuki-sama nos proibiu de segui-lo no seppuku. Disse que só poderíamos morrer depois de vingá-lo. É isso que estamos fazendo. É pelo senhor!

— Veja onde isso os trouxe — respondeu Hideki, lançando o olhar para os cadáveres ao redor dos dois.

— Não cabe a mim questionar, senhor. Todos nós estávamos tão dispostos a vingá-lo quanto Yuki-sama. Foi a promessa que fizemos.

— Mas agora eu estou aqui, dizendo que nada disso é necessário!

— Yuki-sama não parece ter mudado de ideia.

O fantasma suspirou e encarou a fogueira.

— Você sempre foi um bom samurai, Akira-kun. Desculpe ter falhado como seu suserano.

Akira ficou em silêncio, em uma maneira polida de recusar as desculpas de seu senhor falecido. Yuki se aproximou, mancando ainda mais, sem se impressionar com a tentativa de Hideki de convencer seu último homem.

— Desista, pai. Nós não temos mais volta. Somos homens-onda. — jogou os gravetos e galhos próximos ao fogo. — Os Morikita vão bem. Meu sobrinho será um bom daimyou.

— Mas era você que deveria assumir. Você abandonou tudo por causa desta vingança sem sentido. O que acha que ela trará?

— Nada — Yuki murmurou, olhos nas chamas —, mas acha certo o que fizeram com o senhor? — encarou-o finalmente.

— Não importa o que é certo! — a voz imperiosa do falecido ecoou na planície nevada. — O que importa é o dever!

— Yoshida conspirou contra o senhor!

— Não havia o que eu pudesse fazer para provar minha inocência, filha. Não pelo caminho da honra. Yoshida me superou.

— Não questiono a sua morte, pai, mas é para vingá-la que não estou trilhando mais o caminho da honra. Sou uma rounin. Preciso que o senhor aceite isso. Parece que só assim sua alma encontrará Lin-Wu.

Lágrimas escorreram pela face do homem. Os ombros sem cabeça espasmaram com os soluços contidos de Hideki. Akira apenas observava, tenso, sem ousar se intrometer.

— Você fala de Lin-Wu… — mais lágrimas. — O que Lin-Wu deve pensar ao ver uma de suas próprias bênçãos sujar as mãos dessa maneira? Sua benção era para curar o Império! Restaurá-lo! E não trazer morte em função do seu ego!

Meio-dragões representavam tudo que Lin-Wu mais defendia. Eles costumavam nascer quando o deus da honra resolvia agraciar uma família que era digna. Era uma verdadeira bênção divina, e por isso às vezes vinha acompanhada de algum sinal belo da natureza.

— Lembro ainda hoje do dia em que você nasceu. Nevava muito, mas assim que sua mãe segurou você nos braços, o sol saiu. A neve continuou caindo forte, lutando contra o calor. Dei-lhe o mesmo nome da neve, com o mesmo ideograma. Talvez por isso você sempre seja assim, teimosa.

— O senhor acha que abandonei minha honra por causa do meu orgulho? — a voz de Yuki tinha um tom de decepção, mas também de interrogatório.

— O que mais seria?

A provocação desesperada de Hideki se perdeu no crepitar do fogo. Filha e pai continuaram se encarando por segundos que pareciam não ter fim. Para Akira, era mais difícil vê-los assim do que brigando. Abaixou sua cabeça e levou a testa e as mãos à neve ensanguentada, em uma mesura gentil.

— Perdoem a intromissão deste servo… mas por favor, parem de brigar.

— Então a impeça, Akira-kun! É uma ordem de seu senhor! — em meio às lágrimas a fala pareceu mais uma súplica.

— Não o ouça, Akira! — Yuki ordenou impassível, embora sua fúria fosse visível no olhar. — Você não responde mais a ele. Somos rounin. Não temos senhor.

Yuki ainda encarava o próprio pai, certa de que não precisava olhar para seu subalterno para fazê-lo entender. Hideki desistiu de implorar a Akira, inconsolado com o destino da filha.

— Amanhã cedo, partimos — Yuki continuou como se nada tivesse acontecido, sua vontade dura como pedra. — Você me levará até o castelo dos Yoshida e me entregará indefesa. — olhou para a perna machucada, suja de sangue e roxa dos hematomas. — Você fará com que acreditem que estou indefesa. Fará com que pensem que me traiu.

Hideki não conseguia acreditar naquilo. Akira estava atento, sem demonstrar uma emoção sequer.

— A senhorita tem razão... — ele disse, por fim. — Somos rounin. Não temos senhor. — E se levantou.

— O que pensa que está fazendo?! — era Yuki, chocada.

— Indo embora — respondeu, tranquilo.

— Eu nunca permitiria isso!

Akira encarou a bravata da samurai.

— Mate-me então, senhorita.

A lança estava ao seu lado, mas Yuki não conseguiu tomá-la nas mãos contra o companheiro. Akira fez uma mesura profunda.

— Com a licença dos senhores…

E desapareceu entre as árvores secas de Shirokita.

* * *

O castelo dos Yoshida não estava longe, mas com a perna inchada, Yuki parecia estar cruzando Tamu-ra inteira. Havia se curado apenas o suficiente para que pudesse chegar ao inimigo, afinal ainda precisava parecer machucada.

O fantasma do pai a acompanhou por todo o caminho, calado. O silêncio, no entanto, não era tranquilo — era inquieto e carregado de arrependimento. À frente, os portões dos Yoshida. Yuki estava focada; Hideki já nem tinha mais certeza se ela o notava.

— Uma vez li um poema — o fantasma falou de repente. — “A forte nevasca nunca derrete. Até que o sol sorri de volta, e a neve o reflete.”

Yuki ofegava até o portão.

— Eu espero que pare de lutar contra o calor — Hideki concluiu. — Ou você acha que seu pai foi um homem santo?

Já à frente do portão, a guerreira começou a ouvir o burburinho dos homens de Yoshida. Primeiro, houve dúvida de que se tratava de Morikita Yuki. Depois, receio de uma nova emboscada, mas Yuki deixou que sua lança fosse ao chão, agachando-se em rendição e dor. Virou a cabeça para trás rapidamente para ver seu pai uma última vez.

Hideki não estava mais lá.

* * *

Yuki foi levada para um quarto modesto, mas respeitável. Em nenhum momento vira o senhor daquelas terras, mas dissera aos homens dele:

— Avisem Yoshida Goro que estou aqui para me entregar. Pretendo cometer seppuku e partir ao encontro de meu pai.

Tudo engodo, claro.

À sua frente, havia um quimono branco delicadamente dobrado, junto da última refeição que acabara de fazer. Um prato típico do norte de Tamu-ra, que sua mãe sempre costumava preparar: macarrão, pasta de soja, fatias de lombo suíno,

cebolinha e algas marinhas. Era o favorito de Yuki.

Sobre uma mesinha baixa, havia pergaminho e tinteiro para o poema de despedida. Yuki sentou-se e tomou o pincel, mas não sabia o que escrever. Embora o seppuku não fizesse parte de seu plano, ela sabia que aquelas poderiam ser suas últimas palavras escritas. Depois de algum tempo refletindo, o pincel deslizou sobre o papel:

A forte nevasca nunca esquece
Até que o sol sorri de volta
E a neve o derrete

Despiu-se da roupa imunda de sangue e vestiu o quimono branco para o ritual. A perna já estava completamente curada, pronta para ser castigada em combate novamente. Esperou. Pela janela, Yuki observou a forte nevasca que havia começado lá fora.

* * *

Não era comum que um samurai fosse à porta de seu inimigo declarado para cometer seppuku. Muitos realizavam o ritual no próprio campo de batalha ao perceber a derrota. Nem por isso seria adequado para Yoshida Goro negar o pedido. O seppuku era um direito quase inalienável de qualquer samurai.

Ainda naquela tarde, sob forte nevasca, Yoshida decidira organizar o ritual para a Morikita. Quanto antes, melhor. As acusações da samurai cairiam no esquecimento, e Yoshida poderia se sentir tranquilo sem nenhum inimigo jurado em seu castelo. Por toda a solenidade da ocasião, no entanto, Yoshida teria que estar presente.

Quando Yuki foi levada pelos guardas até o pátio, viu não somente Goro, como vários outros samurais do castelo do suserano. Ao seu lado direito, estava sua esposa, e ao esquerdo, um menino que provavelmente era seu filho. Todos sentados em fileira sobre as pernas, espadas postas de lado respeitosamente, com expressões dignas e sinceras em suas faces.

Tudo engodo, claro.

— Morikita Yuki, a senhorita pediu o melhor dos meus executores para auxiliá-la. Por causa do sangue samurai e da bênção de Lin-Wu que correm em suas veias, sua vontade me é soberana. Aqui está Hibiki, minha melhor executora e duelista. Ofereço-a humildemente — Goro anunciou, curvando-se.

Um de seus servos se levantou, e só nesse momento Yuki notou que era uma mashin, uma mulher máquina, uma das grandes obras-primas dos ferreiros de Tamu-ra. Apesar de metálico, o corpo de Hibiki era esguio e moldado como um corpo humano de músculos torneados. Seus olhos eram como faróis em uma costa tranquila. A devoção e a precisão de um mashin sempre foram lendárias. Goro não poupara na escolha do executor.

— Muito obrigada, Yoshida-sama — Yuki agradeceu, agachando-se e levando testa e mãos até o chão fofo de neve.

Os telhados do castelo protegiam Goro e seus homens. Estavam posicionados de frente para o pátio, onde a nevasca caía forte e incessante. Sentada na neve e de frente para eles, Yuki estava pronta para começar. A adaga esperava diante dela. Hibiki atrás, espada empunhada para o corte final.

Yuki sacou a adaga.

A nevasca cessou de forma brusca. O sol despontou entre as nuvens, iluminando o pátio e tocando a neve.

No entanto, foi Yuki quem a derreteu.

* * *

Akira não estava surpreso: havia, sim, fogo no inferno. As chamas espalhavam rapidamente, consumindo as grossas colunas de madeira e painéis de papel. Havia encontrado a pólvora dentro do castelo. Não foi difícil pensar em uma forma de acendê-la. O castelo inteiro seria brasa, assim como o coração do samurai.

— A honra me trouxe até aqui — Akira confessou para as chamas. Talvez os espíritos do fogo o ouvissem. — Não tive escolha.

Estava sentado em meio ao incêndio, de pernas cruzadas sobre o piso de madeira a ser lambido pelo fogo. Não vestia sua armadura quebrada de antes — em vez disso, vestia um quimono simples e limpo como todo bom servo dos Yoshida deveria usar.

Tudo em nome de Morikita Hideki e Morikita Yuki.

Akira chorou e esperou que o fogo o levasse embora.

* * *

Em vez de encontrar o ventre de Yuki, a adaga cerimonial disparou célere até o pescoço de Yoshida Goro, que engasgou no próprio sangue. Pânico e terror correram pelos rostos dos samurais. A esposa de Goro abraçou seu filho, tentando impedi-lo de ver mais daquela tragédia.

Hibiki desceu sua espada sobre Yuki logo em seguida, como uma chuva de aço. Yuki aparou a lâmina com as mãos nuas, e dois dedos caíram sobre a neve. Aproveitando-se da lâmina presa entre os ossos da mão direita, deu um forte puxão, desarmando a executora.

Hibiki desembainhou a espada curta da cintura, enquanto Yuki arrancou a espada de si mesma com sua mão esquerda, derramando sangue em profusão sobre o pátio branco. Os outros homens se posicionaram com suas lanças e espadas em torno das guerreiras, e uma flecha em algum lugar já estava apontada para a cabeça de Yuki, mas com um sinal de cabeça da mashin, todos pareceram respeitar o duelo.

— Como você conseguiu servir um homem traiçoeiro como aquele? Como todos vocês conseguiram? — Os gritos de Yuki retumbaram no pátio do castelo.

— Mata logo essa desgraçada, Hibiki! — A torcida dos samurais em volta pedia sangue.

— A que se refere? — A voz de Hibiki era tranquila. Seus nervos de aço não cederam nem com a morte do próprio senhor.

— Seu senhor conspirou contra meu pai! Plantou pólvora dentro de nosso castelo, fez com que um magistrado imperial descobrisse! O Norte inteiro sabe que quem vende pólvora para criminosos são vocês, os Yoshida!

E então, conflagrou-se uma ensurdecedora explosão em algum lugar do castelo.

* * *

O que era, afinal, o dever? Era o que Akira se perguntava.

A fumaça engolia todo o cômodo e fugia pelo teto destruído e pela porta entreaberta que o infiltrado havia deixado atrás de si. O fogo estava mais voraz que

antes, como se soubesse que precisava consumir tudo antes que alguém o apagasse.

E Akira, intacto. Suas roupas, sem fuligem. A fumaça o evitava, poupando seu olfato do mau cheiro e seus olhos das lágrimas. Muitos escombros haviam caído ao redor de seu corpo, nenhum em cima dele.

Por quem havia feito tudo aquilo? Toda essa estupidez de honra, de desperdiçar a vida em nome da reputação de alguém… Um homem mal consegue defender sua honra de si mesmo, quem dera a honra de outro. Akira então percebeu: não havia incendiado o castelo dos Yoshida nem por Hideki nem por Yuki, mas por ele mesmo. Havia abdicado de viver no último momento provavelmente por causa do mau hábito típico dos samurais de fazer pouco caso da própria vida, mas agora ele entendia.

O fogo crepitava, e Akira ouvia o sussurro dos espíritos:

— Seja! — o fogo comandava. — Seja a sua própria vontade no mundo!

O samurai deixou o berço cálido no qual nascera de novo, intocado pelo calor. Ao sair para o corredor, viu uma criada encolhida sob uma mesa, de choro contido e de desesperança. Esticou a mão para ela:

— Não vale a pena morrer por eles. Vamos.

Ela lhe deu a mão sem pensar muito, e saíram dali.

No armazém, um pouco de neve ainda caía pela abertura criada pela explosão apenas para ser engolida pela volúpia das chamas.

* * *

Os seguidores de Goro confirmaram para si que aquilo só poderia ser parte do plano de Yuki.

— Maldita! Traiçoeira! — As espadas e lanças dos samurais cresceram em volta de Yuki, mas ela demonstrou tanto espanto quanto todos os outros.

— Você está por trás disso? — A imparcialidade de Hibiki era admirável.

— Não — Yuki respondeu, sincera.

— Não foi ela — Hibiki disse aos samurais sedentos por sangue, e pela convicção ou autoridade da mashin, eles acreditaram.

Alguns samurais saíram da roda de vingança para ajudar a aplacar o incêndio, mas a maioria permaneceu. A morte de Yoshida Goro era mais importante que todo seu castelo.

— Por que seguir um homem como aquele? — Yuki retomou, ofegante. Nem o mundo envolto em chamas a faria esquecer.

— Eu fui forjada para servir — Hibiki respondeu, em uma espécie de confissão. — Não cabe a mim questionar as ordens de meu senhor.

Yuki riu, espada empunhada e punho direito dilacerado. O chão já estava vermelho.

— Eu sou uma bênção nascida para servir — devolveu. — Mas estou aqui. Tenho alma. Você não?

Mesmo com a gritaria e o desespero do incêndio, as cinzas que se misturavam à neve e os impropérios de todos os samurais ao redor das duas, aquele foi um momento de silêncio. O momento único, incalculável, em que duas guerreiras se encararam como oponentes uma última vez.

— Não.

A espada de Yuki arranhou a superfície metálica de Hibiki, mas foi a espada curta da mashin que perfurou o peito da samurai. Yuki ajoelhou-se, derrotada. O quimono dela, antes branco, ostentava várias manchas vermelhas, que floresciam

cada vez mais rápido no tecido. Hibiki abaixou-se ao lado da oponente, em um gesto estranho de compaixão.

— Você não sabe... — ela disse, entendendo a situação de repente. — Morikita Hideki enviou um ninja para matar meu senhor.

Yuki ouvia as palavras, embriagada de morte.

— Eu mesma impedi o ninja. Meu senhor retaliou com a pólvora. Plantou-a dentro do castelo de seu pai, fez com que um magistrado imperial descobrisse. Exatamente como você disse, mas apenas porque seu pai enviou um ninja primeiro.

Uma parte de Yuki rejeitava aquela revelação, mas outra entendia que a mashin não tinha motivos para mentir — pelo contrário, a executora buscava oferecer algum alento com a revelação de toda a verdade. Uma terceira parte, ainda, repetia a última frase do pai antes de desaparecer:

"Ou você acha que seu pai foi um homem santo?"

Yuki tombou morta sobre a cama escarlate que seu sangue criara na neve branca. Hibiki continuou a observá-la. Os samurais já haviam se afastado para ajudar a combater o fogo, mas a mashin permaneceu ao lado da meio-dragão, como se velasse sua alma. Alma que Hibiki não tinha.

— Entrou no pátio branco como o Norte. No final, o deixou vermelho — disse a mashin para si mesma, o que pareceu ser um poema.

* * *

A alguns quilômetros do castelo, ainda no território dos Yoshida, dois homens observavam o incêndio. O mais velho, com chapéu cônico sobre a cabeça e apoiado sobre uma enxada,

— Eu espero que não sobre pra gente.

— É — respondeu o mais novo.

— E pensar que pouco antes da explosão, a neve parou de cair — o velho constatou. — Será que é punição divina?

— Por guardar pólvora contra a lei imperial? — o mais novo sugeriu. — Talvez.

Os dois ficaram em silêncio, apenas observando a fumaça ao longe.

— Quem seria capaz de fazer uma coisa dessas? — o velho se perguntou, percebendo que o incêndio só podia ser criminoso.

Akira se afastou do velho, em um gesto de despedida.

— Vai saber, meu senhor. Vai saber…

O camponês permaneceu ali vidrado, parte entretido, parte horrorizado com as chamas.

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Ghost Stories pode ser visto na Netflix

O TERROR INDIANO

Calma. Antes de chegar ao terror, precisamos falar um pouco do cinema indiano propriamente dito, que tem uma história e tradição imensa.

Muita gente se interessava pelo exótico e curioso cinema indiano, mas não tinha acesso. Muita coisa era dita. Informações estranhas e boatos bizarros, com trechos e imagens que beiravam o absurdo rodando a internet, mas ainda era difícil de conseguir saber de onde eram essas imagens, qual filme, ator, etc. Isso era meio restrito à colônia ou a expectadores muito, muito dedicados.

Essa situação mudou bastante com a popularização e crescimento dos serviços de streaming. No ímpeto de apresentar um catálogo diverso e amplo, os serviços de streaming (pelo menos os dois principais) acabaram abrindo espaço para produções e títulos que dificilmente chamariam a atenção de distribuidoras nacionais. Com os números de visualização aumentando, mais filmes do tipo entraram no catálogo, e assim por diante.

A Índia é o país com a maior produção de cinema do mundo, superando facilmente Hollywood. Apenas a produção de Bollywood gira em torno de 1.500 a 2.000 filmes por ano. O termo Bollywood é usado para definir uma parte do cinema indiano, e vem da mistura de Mumbay (antigamente chamada de Bombay) e Hollywood, e se refere aos filmes que seguem um certo estilo e alguns elementos essenciais.

Por exemplo, para um filme ser considerado um filme Bollywood, precisa: ser filmado em Bollywood, o estúdio, ou pelo menos em Mumbay; ser falado em hindi, um dos idiomas mais comuns da Índia (o país reconhece pelo menos 22 idiomas no território nacional); ter pelo menos um número musical; ter a participação especial de um grande astro ou personalidade indiana, de alguma forma; não pode haver cena de nudez (até pouco tempo, beijos não podiam ser mostrados em cena); os atores não podem falar palavrões ou palavras tidas como "indecentes", entre outros.

Outra característica muito presente nos filmes indianos é sua extensão. Eles são bem longos, sendo duas horas a duração mais comum. É muito fácil encontrar títulos com três horas ou mais, e alguns divididos em partes (mesmo com cada parte tendo quase três horas). Também é comum que exibições em salas de cinema tenham uma pausa no meio do filme.

Com o passar dos anos e o desenvolvimento da indústria cinematográfica indiana (com alguma influência externa), vários desses elementos (inclusive a extensão) foram mais flexibilizados, por motivos comerciais e práticos, para que filmes pudessem ser considerados "bollywood" e tivessem acesso a melhores distribuição, divulgação, técnicos, atores, etc. Ao mesmo tempo fez com que o restante da produção indiana não fosse vista como inferior, o que incentivou a produção em várias regiões da Índia e em idiomas como o telugo (outro idioma muito falado).

Os números, informações e curiosidades do cinema indiano são impressionantes. A produção é consumida por uma legião de espectadores cujo tamanho desafia a imaginação. Para se ter uma idéia, um dos atores mais famosos da Índia, e um dos mais adorados no país, é **Shah Rukh Khan** (ou "SRK") que fez mais de 100 filmes em 30 anos de carreira. Estima-se que ele tenha cerca de 3,5 bilhões de fãs (note, fãs, não apenas pessoas que gostam um pouquinho dele), ou seja, 45% da população do planeta. Em datas festivas importantes, Shah Rukh Khan faz aparições especiais diante de sua casa, para agradecer aos fãs. São cerca de 10 a 20 mil pessoas reunidas para vê-lo. Um de seus filmes mais famosos é *Dilwale Dulhania La Jayenge*, que continua sendo exibido desde seu lançamento em 1990. Quando a distribuidora anunciou que ia parar de exibir o filme, houve uma enorme comoção e a disbribuidora cedeu, fazendo com que DDLJ (abreviação do nome) se tornasse o caso raro de um filme que continua sendo exibido 30 anos após seu lançamento.

Para os indianos, ir ao cinema é um evento social, muito mais do que no ocidente. A família vai junta, ver filmes clássicos que representam e mantém sua cultura. Por conta disso, vários elementos estão presentes nos filmes, para falar com várias faixas etárias e diferentes culturas do público.

Mas.. e o terror?

Por muito tempo, o gênero terror era visto como inferior no cinema indiano, como acontece e aconteceu em vários outras indústrias cinematográficas pelo mundo. Pelos elementos necessários, era muito difícil que um terror indiano fosse um bollywood. Isso relegava as produções a estúdios menores, outras regiões (e idiomas), atendendo a públicos locais ou diminuidos.

Felizmente, a flexibilização das exigências de Bollywood, assim como o crescimento do cinema independente (e barateamento de técnicas, equipamentos etc.) deu uma força enorme a essa linha de produção, que pode se beneficiar de uma cultura e tradição de histórias incríveis e passá-las para o cinema usando as técnicas e know-how usadas em grandes produções.

Nos filmes em geral, ocorre muito a mudança de gênero do título no meio do mesmo, quando uma comédia divertida sofre uma reviravolta e se torna um filme policial, ou um romance em que algo inesperado faz a coisa toda virar um suspense inspirado em **Alfred Hitchcock**. Esse tipo reviravolta estrutural também foi muito bem explorado pelos produtores de terror, que puderam colocar elementos sobrenaturais, ou melhor, virar a história toda para o sobrenatural, em filmes que inicialmenta pareciam ser uma aventura, drama ou policial. Isso serviu para colocar aos poucos o terror como parte do cinema, parte do interesse do público, abrindo espaço para mais produções que viriam a sequer precisar não precisavam desse artifício.

E não espere dança ou roupas coloridas no terror indiano. Eles usam bastante (e muito bem) suas lendas e folclore em excelentes versões e atualizações, contando de forma um tanto diferente dos filmes do ocidente. Assombrações, demônios, fantasmas, monstros lendários, até mesmo vampiros e zumbis recebem um tratamento bem diferente do que estamos acostumados, geralmente acompanhados de uma fotografia e cenografia extremamente imersiva e de alta qualidade.

Segue uma pequena lista de bons filmes de terror indiano, alguns deles disponíveis nos serviços mais populares de stream:

Kaal (2005): um especialista em tigres e um grupo de caçadores ficam presos na Reserva Nacional Jim Cobett e tentam escapar enquanto são perseguidos por criaturas sobrenaturais.

13B: O Medo tem um Novo Endereço (13B: Fear has a New Address, 2009): ao se mudar para sua nova casa, Manohar percebe que tem algo muito errado com sua televisão, que mostra um programa sobrenaturalmente exclusivo cujo tema é o futuro de sua família.

Horror Story (2013): sete jovens decidem passar a noite em um hotel abandonado que tem fama de ser assombrado. A ideia já era ruim por si só, mas, como sempre acontece em casos assim, os protagonistas acabam descobrindo que o lugar é mesmo assombrado e que eles não estão sozinhos. Cliché em alguns momentos, mas bem assustador em outros.

Pari (2018): Arnab está viajando com seus pais quando atropela e mata acidentalmente uma mulher idosa. A polícia e Arnab encontram a filha da tal idosa em sua casa, acorrentada. Isso é o começo para uma série de acontecimentos estranhos sobre a garota, sua verdadeira identidade e os misteriosos homens que a perseguem.

Stree (2018): na vila de Chanderi existe a lenda de uma bruxa chamada Stree, que leva os homens embora, deixando suas roupas para trás, no quarto dia do festival anual local. Os amigos Jaana e Bitu desconfiam que a jovem desconhecida que apenas o seu amigo Vicky viu possa ser a tal bruxa. Baseada na lenda urbana da Nale Ba que surgiu na região nos anos 1990.

Tumbbad (2018): os mitos dizem que Hastar, o filho primogênito da Deusa da Prosperidade, não deve ser cultuado, pois é cruel e ganancioso. Tumbbad se passa nos anos 1920, e conta a história do que acontece quando os humanos fazem um templo e começam a cultuar Hastar, o deus da Ganância, que pode dar ouro e maldição para quem o invocar.

Bhoot: Part One – The Haunted Ship (2020): um navio abandonado chamado Sea Bird aparece do nada na costa de Mumbai, e uma pessoa é mandada para investigar o que aconteceu. O que ele encontra aos poucos é bem mais assustador do que tinha imaginado.

Quatro Histórias de Fantasma (Ghost Stories, 2020): quatro histórias de diretores diferentes sobre fantasmas e assombrações: uma enfermeira vai cuidar de uma senhora doente, mas as coisas ficam mais estranhas quando o amante da enfermeira se envolve; um jovem garoto começa a ficar com ciúmes do bebê ainda não nascido de sua tia e a relação com um ninho de pássaros; ao chegar em uma cidade afastada, um homem encontra duas crianças que afirmam que seus pais foram comidos pelos outros pais; e a última história é sobre uma noiva que desconfia do seu noivo, que fala muito sobre a aprovação da sua avó, que morreu faz vinte anos.

Bulbbul (2020): depois de anos, Satya volta para sua cidade natal, onde encontra a noiva de seu irmão abandonada e muitas mortes misteriosas no local. O filme mostra uma versão da lenda da chudail, uma mulher-demônio ou um espírito vingativo que é ligada às árvores e tem os pés virados para trás.

Betaal (2020): série em quatro episódios com o tema zumbi. Ao desapropriar uma área para construção, um mal antigo é solto, na forma de zumbis presos há séculos. Um grupo de soldados de elite e seu comandante parece ser a única esperança de deter os mortos-vivos. Excelente série que mesmo usando um tema batido, consegue contar uma história com ótimos elementos e prende o espectador.

ROGERIO SALADINO

DUNGEONS & DRAGONS®
UMA JORNADA PELO NORTE SELVAGEM DE FORGOTTEN REALMS

NOVA TRADUÇÃO • WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR
JAMBÔ Livros divertidos

TORMENTA20

CORAÇÃO DE RUBI

POR FELIPE DELLA CORTE

ARTE DE RICARDO MANGO

Pode parecer cliché, mas chegou a hora de se preparar para novas aventuras. E dessa vez não é qualquer uma: estamos falando da primeiríssima Jornada Heroica, um novo título da Jambô que traz uma campanha completa para ser jogada do primeiro ao vigésimo nível!

O financiamento coletivo de *Tormenta20* atingiu patamares épicos, que nem mesmo os autores foram capazes de imaginar. Esse sucesso trouxe uma série de metas adicionais, muitas delas produtos totalmente independentes do livro básico, como escudo do mestre, baralhos de magias e aventuras prontas para serem jogadas no novo sistema.

Acontece que quando as seis aventuras previstas como extras foram financiadas, o editor-chefe da Jambô, **Guilerme Dei Svaldi**, resolveu uní-las em uma única história sequencial, uma "campanha" como é popularmente conhecido o formato, que fosse grandiosa o suficiente para fazer jus ao sucesso de *Tormenta20*. Para isso, convocou ninguém menos que o glorioso **Marcelo Cassaro**, co-autor do cenário, autor de *Holy Avenger*, *D-Bride*, e *Holy Avenger: Paladina*, para desenvolver uma trama digna de balançar as estruturas de Arton. Assim nasceu *Jornada Heroica: Coração de Rubi*.

MAS O QUE É?

Como muitos jogadores retornaram ao hobbie por meio de *Tormenta20*, vamos explicar as coisas com calma.

Uma Jornada Heroica é uma série de aventuras interligadas que formam uma história maior. Ao término dela, o grupo de personagens terá avançado do posto de aventureiros novatos ao de verdadeiras lendas! Em outras palavras, mais do que diversas aventuras, uma Jornada Heroica traz uma campanha inteira. Assim, o livro traz todo o cenário, história, NPCs e desafios que os heróis encontrarão pelo caminho. Entretanto, ele ainda exige o livro básico *Tormenta20* para ser jogada.

A campanha apresentada no livro, *Coração de Rubi*, é dividida em seis aventuras. Cada uma delas é, por sua vez, dividida em partes que terminam em pontos relevantes da história, nos quais os personagens sobem de nível. A campanha começa no 1º nível e pode ser jogada por grupos iniciantes. Ela foi planejada para navegar entre todas as opções do sistema, seguindo o conceito de "aprender jogando".

E bota jogo nisso! Cada aventura requer em média de quatro a seis sessões de jogo — considerando jogadores experientes, já familiarizados com o sistema. Numa conta rápida, este livro deve garantir por volta de cem horas de jogo!

Apesar das aventuras serem planejadas para grupos de quatro jogadores, o livro também traz um pequeno guia sobre como ajustar sua campanha para comportar grupos de três ou cinco personagens, além de dicas para mestres de primeira viagem aprenderem a utilizar aventuras prontas e organizar a mesa antes de começar o jogo propriamente dito.

NOSSO GRUPO

Coração de Rubi é fruto do esforço coletivo, de dez pessoas entre autores, editores, ilustradores e diagramadores. Vai pensando que é fácil fazer uma campanha desse nível! Com o final dessa caminhada épica, convidamos os autores a dar um depoimento de como foi se aventurar por *Tormenta20* e desbravar esse novo sistema! Conheça agora todos eles (e o título de cada aventura)!

Vinte anos de aventuras. Arton nasceu antes de alguns de vocês que estão lendo esse livro. Cresceu junto com boa parte de nós. Tornou-se o maior e mais importante RPG brasileiro.

Para celebrar tantas conquistas, criamos um produto à altura de suas ambições: a Jornada Heroica. Campanhas de RPG são, acima de tudo, boas memórias. Assim como Tormenta, eu também tenho mais de vinte anos praticando esse amado hobby, e incontáveis histórias, dramáticas e épicas, que aconteceram apenas dentro da cabeça dos meus companheiros de jogo. Mas isso não as torna menos reais. Acredito que todas as mesas de RPG no Brasil compartilham desse sentimento de alguma forma, evocando lembranças sobre personagens, cenas e emoções que foram criadas e vividas dentro de um mundo fictício que aprendemos a amar.

Quando a Jambô me chamou para fazer a Jornada Heroica e me apresentou a trama central criada por Marcelo Cassaro, eu comecei a entender, de verdade, o peso de uma história. Muito diferente de criar uma campanha para sua mesa de amigos, desenhar uma aventura para ser compartilhada requer desprendimento: aceitar que, assim que chegar nas outras mesas, nas mãos de outros mestres e jogadores, ela não será mais sua. Ela se multiplicará, se transformará, ganhará vida. E essa é a parte mais bonita.

A primeira grande história da era *Tormenta20* nasce de uma vitória da comunidade: foi uma das recompensas do maior financiamento coletivo da história do RPG nacional. Foi graças ao empenho dos fãs que essa jornada começou, e agora cabe a vocês terminá-la.

— Felipe Della Corte, editor geral e autor da *Forja de Heróis* e *Horizonte de Sangue*

Poucas pessoas sabiam disso até agora, mas a aventura da Jornada Heróica que eu escrevi para Tormenta20 foi a primeira aventura que eu tive a chance de criar assim.

Ainda bem que a Editora Jambô me deu essa oportunidade, porque o processo todo me fez aprender muito sobre o design de aventuras e escrever para RPG de maneira geral.

Escrever uma aventura de RPG é nunca saber 100% o resultado final. Você coloca a alternativa e as consequências, mas se tem uma qualidade que jogador de RPG tem, é ser criativo, e eu nunca vou conseguir imaginar todas as as soluções que eles encontrarão para a minha aventura, ou como vão relacioná-la com as que vierem depois.

Fico muito feliz de ter feito parte desse projeto e fazer parte da história de Tormenta20.

— Clarice Fança, autora de *O Segredo das Minas*

Escrever para RPG não é uma tarefa simples. Apesar de trabalhar diretamente com a escrita e já ter mestrado e jogado muito RPG nessa vida, essa foi a minha primeira experiência como escritora de uma aventura de RPG.

Não foi fácil, mas, de longe, foi uma das experiências mais incríveis e malucas da minha vida toda! Inventar lugares, personagens e mecânicas que serão parte canônica de um universo tão rico e importante quanto Tormenta foi uma grande responsabilidade e um prazer inigualável. Só tenho a agradecer ao Della, ao Gui e a todo esse time potente que compôs a Jornada Heroica, pelo apoio.

No mais, espero que todas as pessoas que embarcarem nessa aventura se divirtam muito, porque eu me diverti horrores durante o processo. E isso é a única coisa que importa no final.

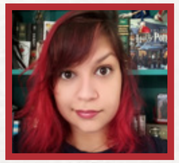
— Marielle Zum Bach, autora de *Blefe Fatal*

Sempre foi um sonho meu trabalhar com Tormenta. Quando a gente recebeu a notícia, depois de pararmos de surtar, a primeira coisa que eu disse para a Nina é que ia ser um trampo fácil. Fazer aventura pra gente é terça-feira. Eu estava enganado.

Difícil não foi, mas não foi terça-feira. Quando começamos a desenvolver de fato, me envolvi de um jeito muito forte com os personagens, com os lugares e com os eventos. Tem mais de mim na minha aventura da Jornada Heroica do que em qualquer outro trabalho meu, com exceção talvez do *Karyu Densetsu*. É gratificante colocar a sua alma num projeto e ver que toda a equipe ao redor é tão ou mais dedicada que você.

Espero de coração que os jogadores sofram muito.

— Thiago Rosa, editor assistente e co-autor de *Caravana Cartesiana*



Mergulhar em Tormenta é sempre uma aventura peculiar, especialmente nesta aventura, onde pude fazer uma longa viagem no tempo e resgatar coisas muito preciosas.

É como o tesouro de um dragão, ter a chance de nadar livremente por pedras raras e jóias esquecidas. Também é um exercício de entender que, às vezes, é preciso deixar os personagens sofrerem, o que não é lá o meu forte, mas é para isso que eu e o Thiago nos juntamos em simbiose para escrever nossa aventura.

Você sofre, mas fica feliz com isso.

— Nina Bichara, coautora de *Caravana Cartesiana*

Tive a oportunidade de escrever um artigo falando um pouco da minha trajetória, e do meu processo criativo para a Jornada Heróica, que saiu na Dragão Brasil 155.

Desde então, estou ansioso como qualquer outra pessoa que acompanha o cenário de Tormenta para ver o resultado final, a metamorfose entre o que entreguei e o que terei em mãos.

Achei que uma aventura de RPG seria traquila de fazer, mas tinha subestimado o poder do vilão. Fico feliz de ter triunfado sobre ele no final.

Resta agradecer. Ao Della pela paciência e pela amabilidade, a Clarice, a Marielle, a Nina e o Thiago, que sei que como eu se esforçaram ao máximo para entregar o melhor. A minha mãe, meu pai, meus amigos, os autores de Torme... Tá, vou encurtar: obrigado J.M Trevisan e Camila Gamino. De verdade. E obrigado, leitor.

Te vejo no 15º nível!

— Davide Di Benedetto, autor de *Mentes Malignas que Planejam Destruição*

YUVALIN: AINDA MAIOR

A primeira (eaquartacofcof) parte de *Coração de Rubi* se passa em Yuvalin, uma das cidades mais importantes de Zakharov. Ela é o ponto de partida para a jornada, onde os personagens jogadores se encontram e se estabelecem como um time, até esbarrar em um estranho inventor com planos grandiosos…

A cidade-forja atualizada foi apresentada pela primeira vez na DB 146, quando falamos pela primeira vez sobre a Jornada Heroica, e agora você recebe o mapa atualizado da cidade (em anexo) para já se acostumar com sua nova casa!

VOCÊ ESTÁ PREPARADO?

Seria muita maldade da minha parte falar tudo isso sobre *Coração de Rubi* e não dar nem um gostinho para nossos queridos assinantes da Dragão Brasil. Então chorei para o Guilherme e o Trevisan deixarem eu entregar só um petisco, uma pequena degustação do que espera os jogadores na Jornada Heroica.

Bom apetite!

AVENTURA 1: FORJA DE HERÓIS

As cidades do Reinado são um ótimo ponto de partida para aventureiros iniciantes, e Yuvalin não é exceção. Apesar de não ser uma capital, a cidade-forja tem crescido de forma acelerada pelos nos últimos anos, principalmente após a Guerra Purista, recebendo novos moradores em busca de trabalho e oportunidade todos os meses. Nossos heróis foram atraídos por essa promessa, sem saber que o destino tem outros planos...

Ponto de partida da Jornada Heróica, *Forja de Heróis* é uma aventura para personagens iniciantes de 1º nível. Ela é uma introdução aos principais NPCs da campanha e do grande objetivo da história: ajudar o inventor Ezequias Heldret a colocar em prática seu plano para destruir a área de Tormenta ao norte de Zakharov.

RESUMO DA AVENTURA

Forja de Heróis é dividida em três partes, nas quais os jogadores são gradualmente apresentados às principais mecânicas de Tormenta20.

A **Parte 1** serve para que os heróis se encontrem e comecem a desenvolver uma relação enquanto grupo. Eles são novatos recém selecionados pela Guilda dos Mineradores para fazer o teste de admissão, e descobrem o sistema de classificação dos aventureiros credenciados pela Guilda, divididos entre Quartzo, Topázio, Coríndon e Diamante.

Agora aventureiros nível Topázio, na **Parte 2** o grupo está livre para aceitar as missões do Quadro de Serviços na sede da Guilda. Eles devem fazer três missões para serem promovidos ao nível Corindon. Enquanto realizam tarefas para personalidades da cidade, os heróis começam a perceber que a Guilda dos Mineradores não é tão justa quanto se pensa.

Por conta de seu sucesso, o grupo é selecionado por um dos conselheiros da Guilda, Ezequias Heldret, para uma missão de alto nível! Dando início à **Parte 3**, os heróis se deparam com um poedido inusitado do inventor: ajudá-lo a desmascarar uma tentativa de assassinato. O plano envolve uma viagem falsa e uma emboscada — que será o combate mais difícil da aventura. Ao retornar para Yuvalin, os personagens precisam ajudar Ezequias a convencer o Conselho da Guilda sobre a traição de um de seus membros, em um acalorado julgamento. Eles se tornam heróis da cidade e amigos do inventor, que os convida para participar de um plano grandioso.

A aventura começa com os personagens no salão da Sede da Guilda, localizada no Distrito da Forja. Eles estão lá para participar do Exame de Admissão de Aventureiros que a Guilda realiza anualmente — em Yuvalin, todas as profissões são fiscalizadas pela Guilda, e apenas aventureiros licenciados podem oferecer seus serviços.

CENA 1

RECRUTAMENTO

Peça aos jogadores explicarem como e porque seus personagens estão interessados em obter uma licença de aventureiro — lembre-os que podem usar suas origens como inspiração. Você pode fazer com que os personagens já interajam entre si na sala de espera, talvez encorajados por algum NPC falastrão que pergunta seus nomes e objetivos. Assim que todos se apresentarem, uma cerimônia de abertura se inicia.

A porta dupla nos fundos do salão se abre, revelando um trio de agentes da Guilda uniformizados — um homem e duas mulheres, todos humanos. Eles tomam o centro da sala e uma das mulheres limpa a garganta com um pigarro, chamando a atenção.

"Agradecemos a paciência de todos. Avaliamos suas aplicações e temos um resultado preliminar. Irei chamar os nomes dos aprovados em sequência, que serão colocados em grupos para a segunda fase. Eles são:

Chame o nome dos personagens em ordem alfabética e diga a eles que foram colocados como um grupo para a próxima etapa.

"Como sabem, a atuação de aventureiros dentro dos limites da muralha só é permitida com autorização da Guilda, sob pena de encarceramento ou mesmo exílio. Por isso, alertamos a todos que não foram aprovados que sua melhor opção é se preparar para o ano que vem, e não engajar em atividades ilegítimas. O primeiro grupo acompanhe a oficial Helena, e o segundo o oficial Gaston."

O grupo se dirige para uma sala com uma mesa longa, onde cada um recebe pergaminho junto com um broche prateado que ostenta o brasão da Guilda dos Mineradores e um pequeno cristal opaco, com a palavra "quartzo" gravada no metal. A Oficial Helena começa a explicar a próxima etapa: o grupo receberá uma licença temporária e deve concluir uma tarefa oficial selecionada pela Guilda, que irá avaliar suas capacidades de servir como aventureiros registrados. Caso fracassem, serão desqualificados. No pergaminho há um mapa da cidade (mostre o mapa da página 7) e um texto explicativo:

Os aventureiros com licença temporária nível Quartzo devem se apresentar à um dos Mestres da Forja na Fundição Central para resolver um problema de infestação. Os recrutas têm dois dias para concluir a tarefa.

O pergaminho também explica que os aventureiros registrados são divididos em categorias, sendo Quarzo os aventureiros em treinamento, Topázio os profissionais e Coríndon os aventureiros de elite. A categoria do aventureiro define o tipo de missão que ele pode aceitar no quadro da Guilda.

CENA 2

O TESTE

Com as insígnias da Guilda, é fácil entrar na Fundição Central. Os personagens são levados ao escritório do Mestre da Forja, onde encontram um humano sentado atrás de uma mesa de metal cheia de papéis e livros empilhados. Ele faz um gesto com a mão para que os personagens se aproximem.

Sem parar de escrever ou mesmo tirar os olhos do papel, o humano careca e de feições duras dirige a palavra a vocês:

"Os aventureiros enviados pela Guilda, presumo". Ele coloca a caneta no tinteiro e sopra o livro em sua frente. "Finalmente. Sou o Mestre da Forja Himmerzan, responsável por esse turno. Vou ser direto pois estou ocupado: estou com um problema sério de infestação em alguns dos depósitos subterrâneos. Preciso que vocês investiguem o local e se livrem das pragas. Provavelmente não passam de ratos gigantes que acabam vindo parar no depósito quando se escondem nos carros de transporte. Dispensados."

Mestre Himmerzan não irá responder perguntas e pede de forma educada, mas firme, que os personagens se retirem. O grupo pode questionar os trabalhadores da Fundição Central. Cada personagem pode fazer um teste de perícia entre Conhecimento, Diplomacia, Intimidação ou Investigação, para descobrir uma das informações da tabela ao lado, escolhida aleatoriamente entre aquelas com CD igual ou menor que o resultado do teste.

CENA 3

ENTRANHAS DA FUNDIÇÃO

Quando o grupo estiver pronto para entrar nos armazéns, um dos operários abre as portas. Ele explica que, por segurança, as portas serão trancadas após eles entrarem — e só serão destrancadas após a ameaça ser eliminada.

O armazenagem subterrâneo é enorme, e vocês sabem que existem vários desses no complexo da Fundição. Caixotes metálicos gigantescos estão organizados ao longo das paredes, formando um labirinto de corredores.

Peça para os jogadores um teste de Percepção (CD 10). De trás dos caixotes de minérios, quatro glops atacam o grupo (*Tormenta20*, p. 272). Todos rolam Iniciativa, mas personagens que falharam no teste de Percepção são surpreendidos e não agem na primeira rodada.

Derrotando as criaturas, os personagens veem um rastro de gosma verde no piso, rumo ao fundo do galpão. O grupo precisa avançar rumo às entranhas da fundição.

CD	Informação
10	Não é incomum que ratos gigantes e outras criaturas das minas entrem nos carros de transporte procurando calor e comida, e acabam vindo junto com a carga para os armazéns.
15	Três operários já foram feridos, mas os ferimentos não parecem com mordidas de rato. Um dos curandeiros disse se tratar de um tipo estranho de queimadura.
15	Um dos sobreviventes disse que sentiu uma dor horrível em sua perna, como se a tivesse enfiado no ácido que usam para limpar os metais.
20	Mestre Himmerzan foi apontado há pouco para substituir um antigo mestre sem razão aparente, durante a Guerra Purista. A Guilda diz que foi por causa de sua experiência como militar, mas existem rumores de que ele é na verdade um oficial purista — já que demonstra certo desprezo por funcionários não-humanos.

CENA 4

CAIXOTES PERIGOSOS

O corredor é escuro e parece mais bagunçado do que deveria — os glops devem ter feito uma zona procurando por comida! Peça para os jogadores um teste de Percepção (CD 15) para notar caixas enormes deslizando lentamente para a beirada. Veja os resultados abaixo.

Caixotes em Queda. Se nenhum personagem perceber os caixotes instáveis, eles desabam sem aviso sobre o grupo desprevenido (*Tormenta20*, p. 393), que deve fazer um teste de Reflexos (CD 20) para evitar o perigo! Personagens que falharem no teste sofrem 2d6 de dano de impacto.

Caixotes Instáveis. Se pelo menos um personagem passar no teste, o grupo percebe o perigo a tempo de reagir. Cada personagem têm uma rodada para tentar evitar o desastre. Eles podem, por exemplo, correr dali antes das caixas caírem (Atletismo CD 20) ou passar lentamente pelo corredor sem esbarrar em nada, para manter os caixotes equilibrados (Acrobacia, CD 20). Deixe que os jogadores encontrem soluções criativas, como usar poderes de classe, como Eclético e Especialista para melhorar seus testes, ou mesmo uma magia — talvez Teia para segurar os caixotes no alto por tempo suficiente para o grupo atravessar. Caso falhem, sofrem metade do dano dos caixotes descritos acima.

CENA 5

MAMÃE GLOP

O barulho das caixas atrai o verdadeiro culpado da infestação: um glop bem maior do que os que vocês derrotaram antes, quase do tamanho de uma carroça!

Passar em um teste de Sobrevivência (CD 16) revela que essa é uma "mamãe glop", uma fêmea que chega a triplicar de tamanho quando vai ter sua "ninhada", e procura um local seguro e com bastante alimento para isso.

Com o problema resolvido, os aspirantes a heróis podem reportar sua missão bem-sucedida tanto ao Mestre da Forja quanto à Guilda dos Mineradores. A palavra do Mestre Himmerzan é prova suficiente de sua vitória, e garante a tão sonhada promoção à Aventureiro Oficial Nível Topázio!

MAMÃE GLOP — ND 2

Como um glop comum, essa criatura também é uma gosma esverdeada com formato de gota. Porém, tem uma tonalidade mais escura e o tamanho de uma carroça! Trata-se de um glop que comeu demais e está prestes a passar por um processo de divisão, de onde surgirão novos glops comuns.

Monstro 4, Grande

Iniciativa +3, **Percepção** –3, percepção às cegas
Defesa 13, **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** –3, imunidade a ácido
Pontos de Vida 48
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pancada +6 (1d6+2 mais 1d6 ácido).
Glops Filhinhos Uma glop mamãe está sempre acompanhado por 1d4 glops, que protegem-na instintivamente. Esses glops (assim como aqueles gerados pela habilidade Meiose Glópica) não rendem XP ao grupo.
Meiose Glópica Quando ameaçada, uma glop mamãe pode gerar outros glops para protegê-la. No início de cada turno, role 1d4. Em um resultado "4", um glop surge num espaço adjacente à mamãe. Ele age normalmente, no turno da mamãe, a partir da próxima rodada.

For 14, Des 8, Con 14, Int —, Sab 1, Car 1

Tesouro Padrão.

Um favor para A Sombra

"Ele vai se desviar. Não fui rápido o bastante..." pensava Elliun enquanto olhava desacreditado para o monstro que se esquivava de sua espada longa. Byans eram criaturas ágeis e o elfo atacante já não pensava direito. Valyr estava deitada no chão lutando por sua vida e tentando recuperar seu escudo para se desvencilhar dos outros Byans, e Turumö, o anão, contava as balas restantes em seu revólver. Elliun precisava derrubar aquele monstro. Ele sabia disso. E A Sombra, também.

Elliun sentiu como se o tempo desacelerasse. A espada descia devagar, com a trajetória ainda a definir. Foi então que ouviu uma doce e conhecida voz falando muito próxima de seu ouvido. A voz aveludada parecia existir além do tempo, como se desrespeitasse a lentidão que havia tomado o elfo de súbito.

"Parece que a situação está indo de mal a pior. Se pelo menos você tivesse uma leve ajudinha... um... empurrão para o lugar certo. Se pelo menos sua espada fosse mais... certeira. Eu posso te ajudar e você sabe disso. A Sombra, Elliun, está sempre aqui para você".

O elfo já havia utilizado desse artifício antes, quando estava em perigo escalando a Espinha de Voráx. Era uma situação de vida e morte. Parecida com essa.

"Diga-me, o que você quer, Sombra". Pensou o elfo ainda letárgico.

"Mais um pequeno pedaço de sua alma" — disse A Sombra com sua voz reconfortante.

Elliun viu sua espada e viu monstro. Ele era um guerreiro treinado na guarda de Sarfo, um herói da Confederação de Lim'Sa. Um homem treinado na arte da espada e totalmente capaz de saber que aquilo seria insuficiente, e o pior – ficaria em posição desvantajosa em relação ao Byan, que poderia atacar seu flanco com facilidade. Tudo isso em fragmentos de segundos enquanto o tempo estava suspenso pel'A Sombra.

"Eu aceito". Ele disse.

"Excelente". Ela respondeu.

O Byan começou a mudar de expressão. O sorriso escancarado em seu rosto monstruoso deu lugar a uma expressão de dúvida. Sua perna direita afundou na neve espessa de Tatsumari e o corpo ficou preso. Preso o suficiente para que a espada de Elliun acertasse com precisão o ombro da criatura, separando o braço do resto do corpo. A neve foi pintada de vermelho e Elliun levantou a espada para o próximo.

"Obrigado... mais uma vez", ele pensou.

"Nada é de graça", ela respondeu.

A Sombra: deusa dos desejos e do último suspiro

Existe algo que todo aventureiro de Opath, o mundo do cenário de *Skyfall* conhece, depende e teme: A Sombra. Essa divindade é extremamente poderosa e praticamente onipresente, sendo capaz de realizar alterações no destino em momentos derradeiros para aqueles com almas de grande valor.

Naturalmente, a presença de uma entidade com tanto poder deve trazer grandes mudanças no cenário e na vida dos aventureiros em *Skyfall RPG*. A maior delas, provavelmente, está na forma como A Sombra e A Morte interagem, criando uma espécie de "cabo de guerra" pela alma dos aventureiros. Mas antes de contar essa história é necessário um pouco de contexto.

O Trato Sombrio e os Pontos de Sombra

A Sombra é uma entidade gananciosa, sempre disposta a negociar a alma dos mortais de Opath. Cada mortal valioso em Opath tem sua alma dividida em 5 pedaços, diferente dos mortais simples que possuem sua alma em um único bloco sem valor (pelo menos é o que diz A Sombra). Esses mortais conseguem negociar os pedaços de sua alma com a entidade, que pode realizar alguns efeitos mágicos em troca.

Essa negociação é chamada de "Trato Sombrio". Todo personagem recém criado começa com uma reserva de 5 Pontos de Sombra (PS). É uma reserva finita, que representa o quão pura está a alma de uma criatura. Não existem formas naturais de recuperar PS. Quanto mais pontos você tem na sua reserva, mais pura é sua alma, e isso é visível. A sombra que seu personagem projeta no chão fica menor de acordo com a quantidade de PS que ainda tem em sua reserva. Quanto menos pontos você tem, menor é a sua sombra, até o momento em que você não tem mais PS e sua sombra desaparece.

A qualquer momento, um personagem pode usar uma ação livre (mesmo inconsciente) para pedir o auxílio d'A Sombra.

A Sombra pode conceder alguns desejos e favores às custas de um ou mais PS. O desejo mais comum é a chamada "Segunda Chance", onde um personagem pode refazer um teste que acabou de realizar, mas deve ficar com o segundo resultado. A Sombra também pode dar uma Segunda Chance em rolagens do Dado de Sorte, o que é realmente útil equando o personagem está no Corredor da Morte (ver mais a frente). Você também pode fazer os seguintes desejos:

- Refazer uma rolagem. Custo: 1PS.
- Forçar um personagem envolvido na mesma cena a refazer uma rolagem. Custo: 1PS.
- Agir fora da sua vez na iniciativa, agindo em um turno completo. Isso não substitui seu turno nesse combate (podendo agir, essencialmente, duas vezes em uma rodada). Custo: 2PS.
- Duplicar o efeito de uma magia, seja ela conhecida ou não, sem gastar PM. Você ainda pode gastar PM adicionais para aprimorar a magia. O círculo da magia depende do seu nível de personagem: 1° para nível 1; 2° para nível 5; 3° para nível 9 e 4° para nível 13. Custo: 3PS

Consumindo sua sombra

Além da sua reserva de PS ser limitada o consumo deste recurso tem consequências severas. Os primeiros dois pontos não possuem consequência imediata a não ser ter sua sombra ligeiramente menor que das pessoas a sua volta.

O terceiro ponto gasto causa um impacto grande em sua vida de aventureiro. A partir desse momento, você recupera apenas metade dos PV através de qualquer recurso que não seja o descanso natural.

O último ponto é ainda mais severo, onde você não recupera mais PV com qualquer recurso que não seja o descanso natural.

A Sombra, A Sorte e A Morte

Em Skyfall RPG a morte está muito mais relacionada com A Sorte do que com a constituição física de um personagem.

O Corredor da Morte

Um personagem que está morrendo se vê em uma fila, aguardando para ser atendido pela deusa Morte, uma velha senhora de dedos cadavéricos que fica folheando um livro antigo feita do coro de anjos. Aleatoriamente, ela chama o nome de algum personagem no corredor da morte. Uma vez que a Morte chamar seu nome três vezes, você está morto e deve atravessar para O Lado de Lá.

Todo personagem que toma dano o suficiente para ser reduzido a 0 ou menos pontos de vida recebe a condição moribundo e está em grande perigo. Uma criatura moribunda está inconsciente e deve realizar rolagens de Dado de Sorte (1d6) quando chegar sua vez na iniciativa. Se o resultado for 4, 5 ou 6, a criatura ainda não foi chamada pela Morte no Corredor da Morte e permanece inconsciente, terminando seu turno. Caso o resultado seja 1, 2 ou 3 a criatura foi chamada pela Morte e o que acontece depende da quantidade de vezes que já foi chamada:

- Se for a primeira vez: A Morte chama a criatura e encontra o nome verdadeiro dela já registrado no livro da Vida, o nome cantado pelos anjos durante a Corogênese.
- Se for a segunda vez: A Morte chama a criatura para escrever no livro o grilhão que a prende no mundo mortal. O grilhão é uma palavra, um conceito, que a criatura usa para se ancorar em suas crenças. Pode ser um medo ou um desejo.
- Se for a terceira vez: A Morte chama a criatura e escreve o dia e situação que levou a criatura a morrer. A partir desse momento não há volta. A criatura está morta.

Assim que a criatura conseguir três resultados positivos (4, 5 ou 6) ela estabiliza e sai da condição moribundo, ficando apenas inconsciente. As falhas, por sua vez, são permanentes. Assim, um personagem que ficou moribundo e teve uma falha, permanece com essa falha pelo resto de sua vida, precisando de apenas mais duas falhas para morrer na próxima vez que ficar moribundo.

Ofuscação

A Sombra pode ajudar aventureiros nas situações mais difíceis, mesmo quando estão inconscientes. Um personagem que faz uma rolagem de um Dado de Sorte pode pedir auxílio d'A Sombra para refazer sua rolagem e ficar com o segundo resultado. Em termos narrativos, é como se A Sombra tentasse ofuscar o personagem no corredor da morte, escondendo-o da outra divindade.

Esse é, talvez, o uso mais comum dos Pontos de Sombra em *Skyfall RPG*, uma vez que os personagens estão sempre envolvidos em situações dramáticas, perigosas e trágicas.

Se tornando um Eco

Usar a Sombra de maneira desmedida traz consequências aos aventureiros e às pessoas a sua volta. A consequência mais imediata é a perda gradual da capacidade de recuperar PVs de maneiras não-convencionais, mas o principal medo é a transformação em Eco.

Um personagem que morre e já tenha gasto todos os seus Pontos de Sombra não é aceito pel'A Morte após sua passagem pelo corredor da morte. Sua alma está infectada com a tentação sombria e agora ela pertence À Sombra e seus desejos escusos. Esse personagem, então, pode se tornar um Eco — uma deturpação sombria que serve aos desejos da deusa, atormentando os vivos e agindo sem consciência própria.

Colocamos abaixo a ficha de um Eco que representa um personagem de patamar iniciante (1° a 4° nível).

ECO ND3

Morto-Vivo 9, Médio

Iniciativa +14 **Percepção** +10

Defesa 21, **Fort** +11, **Ref** +14, **Von** +10, **RD** 5

Pontos de Vida 63

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 9

Corpo a Corpo Toque da Ruína +14 (1d8+14 trevas, x3). Uma criatura atingida precisa fazer um teste de Fortitude (CD 21). Se falhar, fica fraca e o Eco recebe 10 PV e 5 PM temporários.

Á Distância Disparo Sombrio +11 (1d10+11 trevas 19, x2). Uma criatura atingida precisa fazer um teste de Fortitude (CD 21). Se falhar, fica fraca e o Eco recebe 10 PV e 5 PM temporários.

Movimentação Sombria (movimento, 1 PM) O Eco se teletransporta 12m para um espaço adjacente a outra criatura (ocupando o espaço da sombra dela).

Abraço da Noite (movimento, 2 PM) O Eco fica com camuflagem até o começo do seu próximo turno ou receber dano de luz.

Vulnerabilidade Todo Eco recebe +50% de dano de luz.

For 14, Des 22, Con 17, Int 12, Sab 14, Car 16

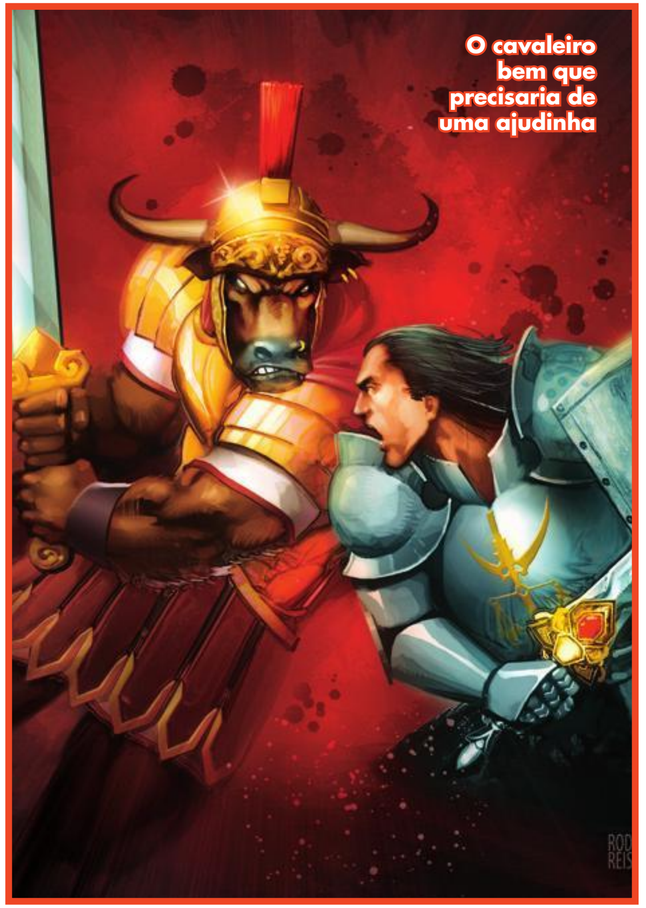
Financiamento coletivo

Skyfall RPG já nasceu como um cenário para ser jogado para uma audiência.

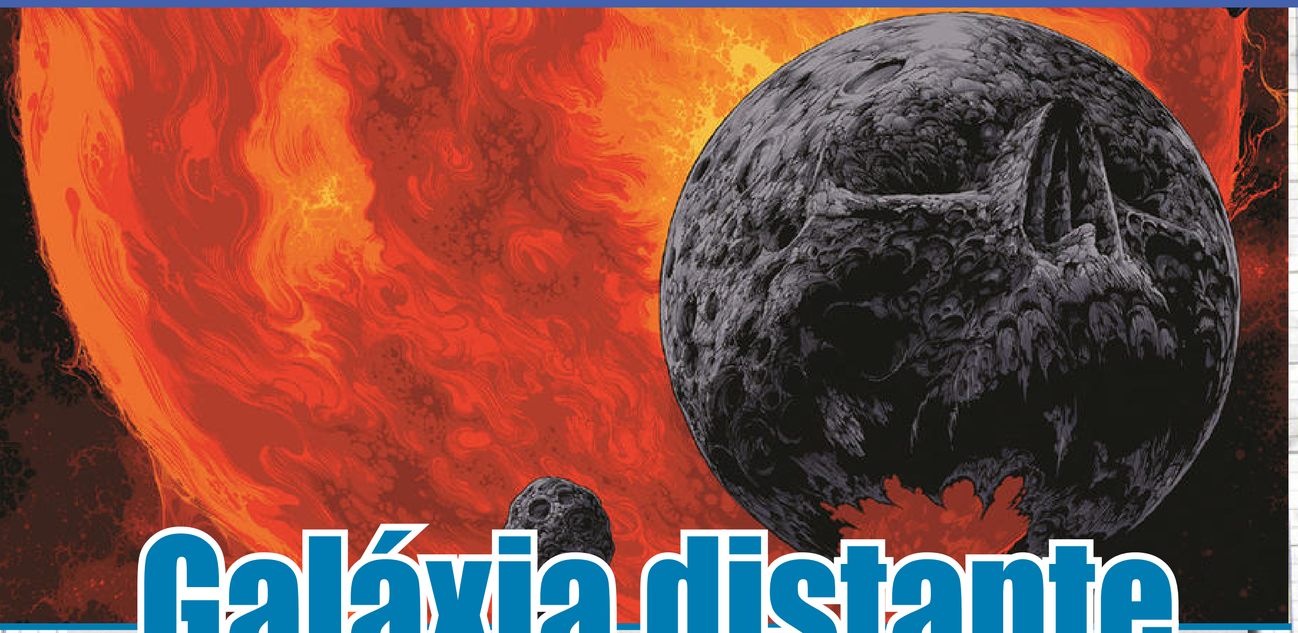
Financiamos a primeira temporada em 2019 e lançamos **uma série de 10 episódios no YouTube**. Desde então temos feito várias séries de livestreams de minisséries derivadas da série principal **no meu canal na Twitch**. Jogamos com diversos produtores de conteúdo em contextos bem diferentes e tudo isso serviu como preparação para a segunda temporada.

A **segunda temporada está em financiamento coletivo até dia 04 de dezembro** e dessa vez fomos mais ousados: estamos financiamento uma campanha de 25 episódios semanais na Twitch com um elenco de 20 pessoas, algumas já conhecidas do público de *Skyfall* e outras completamente inéditas. Quem não assistiu a primeira temporada vai conseguir assistir essa nova produção, já que ela conta uma história que se passa dez anos depois, mas com recapitulações dos momentos principais.

Dentre as recompensas do financiamento temos playtest de *Skyfall RPG*, que será lançado pela editora Jambô em 2021, livretos de cenário com características sobre o continente de Opath e mecânicas compatíveis com ***Tormenta20***, artbook, aventuras e muito mais! Essa é uma campanha participativa, onde os apoiadores do financiamento podem tomar decisões semanais que impactam diretamente a linha do tempo da segunda temporada, então não perca essa chance!



MESTRE PEDROK



Galáxia distante

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de aventuras espaciais — *Brigada Ligeira Estelar, Fronteira do Império, Space Dragon, Starfinder* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Galáxia Distante* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha maior.

Perdidos no espaço

Os personagens dos jogadores estão a bordo de sua espaçonave ou então são passageiros de uma nave alheia. Em meio a mais uma viagem, acordam com um alerta dos computadores de bordo. Os equipamentos revelam que a nave não se encontra na órbita do planeta ou estação espacial ao qual estavam destinados e nem mesmo estão em um sistema solar reconhecível. Testes relacionados à astronomia revelam através da observação das estrelas que esta é outra galáxia inteiramente.

Como tudo aconteceu é bastante nebuloso e depende do tipo de tecnologia empregada para locomoção interplanetária no cenário em que foi ambientada a aventura. Novos testes de perícias podem levar a hipóteses. Uma anomalia no motor de dobra, um fenômeno no hiperespaço o uso de um portal de retransmissão de massa defeituoso... o que for mais apropriado. A única conclusão possível ainda é a mesma: se quiserem viver, os personagens precisam encontrar um planeta habitável, enquanto investigam uma maneira de voltar para casa.

O sistema em que estão atualmente não parece ser capaz de abrigar vida e orbita uma envelhecida e moribunda estrela vermelha. A solução é saltar às cegas, escolhendo sistemas que tenham mais probabilidade de vida. Mas a situação se repete. Um mês se passa, mas em cada sistema visitado a nave se depara apenas com estrelas vermelhas. Desesperança e pesadelos terríveis começam a acometer a tripulação. Testes de vontade podem ser feitos, para representar a passagem do tempo e a gradual perda de saúde mental.

Até que finalmente, um dia, os sensores apontam a presença de vida: uma nave que avança com velocidade máxima contra os personagens. O que acontece a seguir depende de como os jogadores lidam com a ameaça. A nave hostil pertence há algum povo ou cultura da mesma galáxia que os personagens vieram e é um veículo de exploração. Apesar disso, tem inscrições com hieróglifos feitos com algum tipo de fluido e há esqueletos acorrentados de maneira ritualística à sua blindagem. Há apenas quatro tripulantes detectados a bordo.

Em termos de regras, é um veículo capaz de fazer frente ao poder de fogo da nave dos personagens e há uma chance para que um pequeno combate de manobras entre as duas possa acontecer. Assim que possível, a nave inimiga tenta abalroar e abordar seu alvo. Opcionalmente, se é um cenário de mechas, o combate preliminar entre naves pode envolver robôs gigantes.

Os hostis são exploradores e cientistas. Foram trazidos à galáxia remota meses antes dos personagens. Ficaram sem suprimentos e acabaram enlouquecendo. Os quatros sobreviventes se tornaram canibais, se alimentando de um estoque refrigerado de corpos, que outrora foram os demais membros da sua expedição. Apesar de estarem em desvantagem numérica, os canibais não são pessoas comuns. Anos de exposição a raios cósmicos em meio a suas viagens fizeram com que estes exploradores desenvolvessem mutações. Use a ficha de soldados adequados como nível de desafio ao grupo, mas cada inimigo tem também um poder peculiar: invisibilidade, a habilidade de atear fogo a si mesmo e rapidamente consumir o oxigênio ao redor, membros elásticos, superforça e blindagem natural...

O deus adormecido

Seja através de combate durante a abordagem, seja abatendo a nave hostil antes que tenha tempo de executar sua manobra, os personagens encontram uma caixa-preta. Ela contém os diários de bordo do capitão da nave exploradora. Ouvir e analisar seus diários leva certo tempo e exige testes de vontade para não ter a sanidade comprometida de alguma forma. Entre narrativas de muitos horrores e uma espiral de insanidade, a voz do capitão revela que a loucura da tripulação não foi causada apenas pelas circunstâncias. Foi potencializada por pesadelos induzidos por uma onda psíquica proveniente do centro da Galáxia, que ele não teve tempo de investigar devido a um motim.

Sem nada mais a fazer, só resta aos jogadores investigarem o epicentro galáctico em busca de uma solução para seus problemas.

O centro da galáxia morta é um buraco negro, mas nem de longe é a visão que mais apavora os personagens. Uma criatura gigantesca que concentra em si uma quantidade impossível de energia, mesmo para seu tamanho, flutua na periferia do poderoso campo gravitacional. O ronco do ser monstruoso propaga ventos pelo vácuo que impedem que o gás presente na galáxia se esfrie e colapse, criando novas estrelas e anulando a própria possibilidade de formação de vida. É uma espécie de guardião adormecido guardando um portal antigo ou anomalia que pode ser empregado para voltar para casa. A identidade do monstro não permanece misteriosa por muito tempo. Ele mesmo se apresenta, entrando em comunicação telepática com os personagens.

É o deus da inexistência. Ou ao menos ele acredita ser.

Uma entidade antiquíssima que em breve despertará de uma longa gestação para consumir e se alimentar de civilizações inteiras. Como paliativo ao genocídio, os mortais podem em vez disso escolher adorá-lo, alimentando-o com seu temor ou fé. A entidade não faz distinção entre uma coisa e a outra. Ela trouxe diversos exploradores a sua galáxia para dar a eles uma escolha:

Podem se tornar seus arautos batizados em radiação sagrada, recebendo poderes ou pequenos bônus em sua ficha — e deformações físicas! — viajando pelo universo e convertendo povos a religião do novo deus.

Ou podem escolher honrar o aspecto divino que ele representa e usarem uma nave ou robô para desafiá-lo em um combate singular até a morte...

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna traz resumos de *Fim dos Tempos*, a primeira campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, no Twitch da Jambô Editora e colocados no nosso canal no YouTube posteriormente. Os resumos são escritos pelo minotauro filósofo Arius.

"Parece que foi ainda ontem que eu estava aquartelado em meio à vasta savana, junto a uma legião do Império. Hoje vago por colinas e acampo com um grupo de aventureiros acidentais no coração do Reinado. Sinto ao mesmo tempo que nada mudou e que algumas coisas jamais voltarão a ser as mesmas..."

"Certas feridas um soldado traz na carne. Outras cicatrizes carregamos na alma e tolhem nosso espírito de qualquer ímpeto e palavras. Comprometi-me a escrever este diário para ter um registro do que descubro nesta terra distante, mas a cada dia que passa a minha mão treme ao pegar a pena. Há dias que mal me sinto capaz de fazê-lo..."

"...entre uma jornada e outra, tentarei o meu melhor para seguir este trabalho, ainda que doravante tenha que fazê-lo de maneira breve, economizando palavras ou cometendo erros que só mais tarde poderei revisar e transformar em um todo coeso. Mesmo assim persistirei.

É melhor uma crônica falha do que a perfeição do silêncio. Não deixarei que conhecimento se perca em meio ao turbilhão de nossos apuros e de minha tempestade interna.

Preciso continuar a escrever para manter a mente afiada.

E ser capaz de vencer a verdadeira tempestade que está por vir..."

O incrível espetáculo de torturas, parte 1

"Uma mãe procurando por seu filho.

Foi este o pedido de ajuda que resolvemos atender entre aqueles deixados em um mural na Metais do Baixote — a mistura de forja, armazém e estalagem onde eu e meus novos companheiros estamos hospedados.

Apesar do terreno íngreme das Colinas Centrais e estradas que somem subitamente para dar lugar a ravinas, depois de poucos dias de marcha chegamos ao lugar indicado. Era uma velha taverna construída com pedras. O Cachorro Velho. Estava abandonada e tomada por vegetação. Não entendi muito bem porque alguém teria construído um estabelecimento cercado do mais absoluto nada, mas era este nosso ponto de referência.

Logo atrás da taverna, no topo de uma elevação, encontramos a residência da família LeBlanc. Havia pouco de aristocrático nela. Era uma colcha-de-retalhos em madeira, onde vários puxadinhos foram sendo adicionados ao longo das gerações e sem lógica alguma. Havia ossos espalhados pelo lugar e cadáveres eram consumidos por porcos.

Conhecemos Mabel LeBlanc, a matriarca de um clã incestuoso. Estes nobre decadentes procriavam entre si para "manter a linhagem pura". A ossada na casa pertencia ao marido dela. A própria Mabel o matou quando ele começou a agredir seus filhos. Os cadáveres eram de uma matilha de gnolls, que tentou invadir a propriedade. Mabel espalhou os restos para transmitir uma mensagem. Era isso o que acontecia a quem tentava fazer mal a família. Ela viveu desde sempre no local junto aos filhos, que apresentam diversas incapacidades físicas e mentais. Anotei seus nomes: Bastian, Blanche, Clotilde, Gaspar e Pascal.

Gaspar estava desaparecido. Não era, como antes havíamos presumido, uma criança, mas sim um adulto como os demais irmãos e irmãs. Curiosamente havia sido levado por um circo. Uma trupe itinerante com um elenco de incontáveis aberrações. Algo que não faz muito sentido. Por que um circo viria para este lugar remoto?

Um tempo antes, Mabel afirmou ter recebido uma carta, escrita por um homem chamado Syvarian e disse que logo após este fato começaram as tentativas de expulsá-la de sua terra e de cooptar seus filhos. Também mencionou três homens. Teriam eles alguma conexão com rufiões que ouvimos falar em nossa aventura anterior?

Mabel não soube nos dizer porque alguém teria interesse nesta terra. Tudo que sabia é que ela serviu de palco para uma lenda do Herói Louco e nos contou mais uma história sobre este estranho personagem folclórico das Colinas Centrais..."

"...nosso santo paladino forjado em metal, Ignis Crae, descobriu o que deve ser uma das causas da degradação da família:

O poço que fornece água à casa estava tomado pela contaminação mística da Tormenta, a demoníaca tempestade rubra!"

O incrível espetáculo de torturas, parte 2

"... Blanche tem estranhas visões e, às vezes, confunde presente e futuro. Após interrogarmos ela e os irmãos, descobrimos um pouco mais sobre o que aconteceu. Os estranhos do circo, após tentarem levá-los na lábia, passaram a fazer tentativas de sequestro de membros da família à noite. Em uma incursão, para não deixar que um de seus irmãos fosse levado, Gaspar se ofereceu em seu lugar. Parece haver algo quase ritualístico no modo operante destes malfeitores, como se precisassem manipular alguém para se entregar a eles. Também entendemos o que a colina tinha de valioso: foi um depósito de metal arco-irís. As propriedades deste metal nulificam a corrupção da Tormenta. Especulo que a extração do metal, que antes mantinha em cheque a influência corruptora, foi contribuindo para a progressiva espiral de loucura que tomou a família.

Pensando nisso, Kiki, nossa barda, deixou para trás a espada de metal arco-íris que havia conseguido em nossa prévia missão. Plantou a arma estrategicamente embaixo de um travesseiro. Ignis e Rexthor se certificaram de destruir o poço e convencemos Mabel a não mais tomar sua água.

"... seguimos uma pista dada por uma visão de Blanche e fomos para o norte. Após um encontro com um grupo hostil de sereias em um rio, chegamos a um lugarejo composto por seis casas bem construídas e ordenadas.

Havia uma placa:

BEM-VINDOS A PLACIDEZ!".

O incrível espetáculo de torturas, parte 3

"... deparamos-nos com um vilarejo habitado por fanáticos de Marah, a deusa da paz. Há muito tempo vieram para as colinas, fugindo dos horrores da guerra, mas afundaram em fundamentalismo religioso.

Como eu supeitava, descobrimos aqui que Zardu, o mestre do circo misterioso, não devido a alguma restrição mística, mas talvez por puro prazer sádico, se sente impelido a manipular pessoas... para que estas se rendam a ele e sejam usadas em seu empreendimento macabro. Ainda melhor se elas traírem amigos e parentes para que sejam usados em seu lugar.

Para ter acesso ao circo de horrores do vilão e poder finalmente confrontá-lo, tive que fazer uma escolha. Não podia deixar que meus novos amigos mutilassem sua essência e se colocassem em risco.

Eu, por outro lado, o que tinha a perder? Um legado de opressão e de genocídio? Ou parafraseando as palavras poéticas de meu rude amigo Rexthor:

Quando finalmente vou parar de lamber o saco de meu pai?

Abri mão de meu nome.

Não sou mais Arius Gorgonius Dubitatius. Somente Arius. Não voltarei a Tapista. E se voltar, não mais contarei com os privilégios de minha família para poder realizar o bem. Tive mais uma vez parte de minha essência tomada de mim por uma entidade sobrenatural e meu futuro adulterado, mas meu sacrifício foi bem-sucedido em seu intento.

Pagamos o ingresso do circo maldito. Um céu vermelho, tendas, vagões e um grande palco surgiram diante de nós. Nas tendas encontramos aberrações ainda não completamente dominadas pelo mestre do picadeiro e conseguimos nos aliar com algumas delas, mas no palco a coisa foi bem diferente...”

“O primeiro desafio foi uma criança domadora de monstros, sob domínio do próprio Zardu! Um desafio ímpar onde não sabíamos o que era real e o que era ilusão. Não sei bem como sobrevivemos, mas vencê-lo fez apenas com que Zardu anunciasse a próxima atração...”

O incrível espetáculo de torturas, parte 4

“... honestamente eu não lembro muita coisa de nosso próximo embate. Recordo que Zardu invocou uma espécie de mulher salamandra e que ela me golpeou com seus poderes flamejantes. Talvez ao abandonar o nome de minha família eu tenha atraído a fúria dos deuses, pois só assim consigo explicar o raro prodígio de ter conseguido simultaneamente perder a consciência, sangrar em profusão e ter chamas ateadas ao meu corpo. Ou talvez seja justamente o contrário e tenha atraído o favor divino. Pois apesar de tudo, e contra todas as chances de Nimb, ainda vivo.

Acordei com algum dos sortilégios guardados por Ayla e mal tive tempo de recobrar a consciência antes de apagar de novo. Muito do que aconteceu, peguei emprestado das histórias da Kiki depois. A intrépida e astuta barda medusa não só conseguiu libertar mais uma das aberraçoes do circo de Zardu, como desafiou o próprio mestre do picadeiro e ridicularizou com palavras de puro escárnio seu torpe espetáculo. Enfurecido, Zardu mandou tudo o que tinha contra nós.

Já recobrado, eu ajudava meus amigos a lutarem contra um anão com uma barba feita de insetos, quando, de repente, outras criaturas surgiram no palco. Uma delas era uma coisa imensa com bocarras e veio acompanhada de todo tipo de doce exótico e açucarado, algo que atraiu o apetite de fada de Ayla quase que imediatamente. A outra era um homem maior do que eu, do que Rexthor e do que o estatuesco Ignis. Apareceu sob uma chuva de pesos usados em treinamentos de força.

Era Gaspar. O Homem Mais Forte do Mundo. O filho de Mabel LeBlanc”.

O incrível espetáculo de torturas, parte 5

“...o feitiço se virou contra o feiticeiro. Graças a Kiki e os outros conseguimos convencer as criaturas da trupe de Zardu a traírem seu mestre. Usamos nossas forças conjuntas esmagamos o sinistro arauto, que descobrimos estar servindo às forças da Tormenta.”

“... após a batalha encontramos um raríssimo mecanismo de relógio encravado dentro de seu cadáver, que Rexthor prontamente retirou. Também encontrei um pergaminho, onde aparece novamente o nome de Syvarian.”

“...levamos Gaspar para casa e Mabel nos agradeceu. Comprovamos que a espada deixada por Kiki se provou efetiva contra a insanidade causada pelo poço. Concordei com a decisão de quebrá-la, o que fiz, pisando nela com meus cascos, e então fizemos colares com os fragmentos para proteger a saúde dos Leblanc...

“... no caminho de volta para a Metais encontramos novamente o ermitão Arno Olho de Leite, que na verdade, percebo agora, se chama ArLO. Tivemos junto a ele a curiosa visão do que disse ser uma criatura chamada O Diabo das Colinas. Após ter perdido minha cauda para um monstro, não me surpreendo mais com os relatos da estranha fauna que habita as Colinas...”

“Estou fatigado. Apesar de nossa vitória, ainda me pergunto se tudo valeu à pena. Se um dia serei novamente Arius Gorgonius Dubitatius e voltarei ao Império para lutar contra a Tormenta. Ou se meu destino é outro. Talvez, a morte em meio a este lugar inóspito. Não sou mais nobre ou soldado e como um filósofo, não só pareço não ter respostas, como não sei nem mesmo se as perguntas que faço são as corretas...

“Pareço um cão perdido vagando pelas colinas. Pelo menos, tenho minha própria matilha de párias errantes ao meu lado”.

VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. *O SEU!*

NERDZ

lojanerdz.com.br

@lojanerdz @nerdz.etc @nerdz (51) 989424168

CHEFE DE FASE

Arlong

O homem peixe mais forte do mundo vai afundar o seu barco

Ao longo da intensa jornada dos piratas de *One Piece*, o bando do Chapéu de Palha enfrentou uma grande variedade de inimigos terríveis. Muitos são terríveis pelo poder que comandam, como o divino Enel ou os Quatro Imperadores. Outros são mais terríveis pelos seus atos. É o caso do líder dos Piratas Homem-Peixe, Arlong.

One Piece é um dos maiores sucessos da história dos quadrinhos. Mais do que apenas uma história de aventura, ao longo de seus mais de vinte anos de publicação o mangá se tornou uma parte da vida cotidiana dos japoneses, um ícone cultural similar à *Turma da Mônica* aqui no Brasil. Mesmo com tanto tempo de publicação, Arlong é figurinha garantida em qualquer lista de vilões mais odiados do cenário. Mas afinal, o que torna um homem-tubarão tão assustador?

Um sol no fundo do mar

Arlong é um homem-peixe, um povo de criaturas submarinas inteligentes que vivem isoladas da sociedade. Não teve uma infância feliz; abandonado pelo pai, só recebeu uma visita quando tinha quinze anos. O homem-peixe mais velho apenas deixou uma meia irmã sob os cuidados do tubarão-serra e foi embora novamente.

A carreira criminosa de Arlong começou aos vinte e cinco anos, quando montou seu próprio bando. Enquanto não estava pilhando e saqueando, tentava converter outros homens-peixe à sua filosofia pessoal de superioridade racial e ódio contra os humanos. Quando o revolucionário Fisher Tiger montou sua tripulação, o tubarão-serra foi um dos que se juntou a ele nos Piratas do Sol. Lá, sua rivalidade com o honrado homem-peixe Jinbei apenas cresceu. Quando o capitão Fisher Tiger morreu vítima da traição de humanos, a visão já negativa de Arlong apenas piorou.

Ele acabou prisioneiro da marinha e foi liberto apenas graças à influência de Jinbei, que havia se tornado um corsário. Ainda assim, suas diferenças fizeram com que lutassem. Jinbei derrotou o antigo companheiro mas o deixou ir embora, um erro do qual se arrependeria por muitos anos.

Saindo da Grand Line, Arlong procurou um lugar propício para se usar seu poder e ocupar uma posição confortável da qual pudesse aterrorizar humanos. Foi assim que chegou à vila Cocoyashi, que aterrorizou durante anos, forçando todos os moradores a pagarem fortunas apenas para continuarem vivos enquanto ele os "protegia". Aqueles que não podiam pagar morriam e esse foi o destino da mãe de Nami, que mais tarde se tornaria navegadora do bando do Chapéu de Palha.

Depois que Luffy e companhia chegaram a Cocoyashi, Arlong foi derrotado e preso novamente.

Tubarão pirata

Arlong é um humanoide enorme e musculoso, com impressionantes 2,39m metros de altura, pesando 190.5kg de puro músculo. Sua pele é de um azul-arroxeado, ele tem mãos e pés palmados, uma barbatana nas costas, dentes extremamente afiados e um imenso nariz serrilhado do qual se orgulha muito. Ele costuma usar roupas confortáveis de praia, como bermudas, camisas abertas e chinelos, numa informalidade que contrasta com a brutalidade de seus atos. Ele traz no peito a tatuagem do símbolo de sua tripulação antiga, os piratas do sol, e no antebraço o seu próprio símbolo.

Como um homem-peixe, Arlong é muito mais forte, rápido e resistente que uma pessoa normal. Ele se gaba de ser "dez vezes mais forte" que um humano mas, considerando que foi um humano quem desceu o sarrafo nele, isso não pode ser levado muito a sério. Seus dentes afiados, combinados com a força de sua mandíbula, podem partir uma pilastra de concreto ao meio. Em combate ele é especialmente perigoso com seu ataque Shark On Darts, em que se lança pela água (ou pelo ar) como um projétil na direção do alvo, perfurando-o com seu nariz ou mordendo com seus dentes. Embora normalmente lute desarmado, Arlong também tem uma arma poderosa para quando precisa lutar a sério, o Kiribachi.

Embora o poder pessoal de Arlong seja impressionante, outro recurso poderoso do tubarão-serra são seus homens. Os homens-peixe são oponentes terríveis, especialmente no mar e quando comandados por alguém tão cruel.

Depois das desilusões de sua vida, Arlong não tem grandes ambições. Só o que ele deseja é um lugar confortável onde possa ser banalmente cruel e racista sem grandes repercussões.

Além de violento e brutal, Arlong é inteligente. Quando mais novo, ele sofreu ao enfrentar oponentes mais fortes, por isso escolhe com cuidado seus confrontos e resolve o que pode com dinheiro ou manipulação. Porém, vivendo entre os humanos e acreditando na própria ideologia racista, mais cedo ou mais tarde ele dará um passo maior que a perna e comprará uma luta que não pode vencer.

Usando Arlong

A vila Cocoyashi, ou um lugar similar controlado por piratas homem-peixe, pode ser uma adição fácil a qualquer campanha de aventura, especialmente envolvendo navegação. Em jogos de ficção científica, os homens-peixe podem ser um povo alienígena que invadiu um planeta vizinho com quem tiveram relações complicadas ao longo dos anos.

Mesmo que não use Cocoyashi como um local a ser salvo pelos heróis, você pode usar Arlong como um pirata cruel encontrado em alto mar. Talvez ele queira algum tesouro que está em posse dos aventureiros para se estabelecer em terra e encontrar sua Cocoyashi.

No mundo de Arton, Arlong pode ser um bucaneiro tritão. Depois da morte de seu capitão, ele singra o Mar do Dragão Rei em busca de humanos para torturar e tesouros para guardar. Essa pode ser uma oportunidade para que os personagens dos jogadores o encontrem duas vezes: uma vez no mar, num combate rápido que pode terminar na fuga dele e de seus homens, e depois já estabelecidos em uma vila similar a Cocoyashi.

Tormenta20 — ND 8

Tritão 16, Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +10

Defesa 24, **Fort** +22, **Ref** +9, **Von** +10

Pontos de Vida 160

Deslocamento 9m, **Natação** 18m

Pontos de Mana 16

Corpo a Corpo Mordida +24 (14d6+10) ou dois kiribachi +26 (3d8+12).

Dardo Tubarão (padrão, 2 PM) Arlong se move 9m em linha reta, através da água ou do ar. Qualquer alvo em seu caminho sofre um ataque por mordida.

Força das Profundezas (padrão, 2 PM) Arlong faz uma jogada de manobra (+26) contra o alvo. Caso tenha sucesso, toma dele um item mundano sem aprimoramentos e o destrói. Alternativamente, ele pode atacar um objeto qualquer e causar dano dobrado.

Sede de Sangue (passivo, 1 PM) Sempre que causa dano a um humanoide, Arlong pode gastar 1 PM para recuperar um ponto de vida por nível do alvo.

For 30, Des 14, Con 26, Int 12, Sab 14, Car 16

Equipamento Kiribachi (tridente brutal)

3D&T — 19N

Características: F5 (corte), H3, R4, A2, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Perícias: Manipulação.

Vantagens: Anfíbio, Ataque Especial (*Shark on Darts;* Força, Aproximação), Riqueza.

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso.

Equipamento: kiribachi (F+1, brutal).

THIAGO ROSA

PODCAST
BRASIL DRAGÃO
NOVOS EPISÓDIOS TODA SEXTA-FEIRA

ESCUTE NO SPOTIFY, NOS AGREGADORES DE PODCAST
OU NO SITE DA JAMBÔ: WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR
JAMBÔ

TESOUROS ANCESTRAIS

A saga épica está de volta, agora com regras para *Tormenta20* e *3D&T*

Arte por Marcelo Cassaro

TESOUROS ANCESTRAIS

Quando se fala em *Tormenta*, até hoje uma das histórias mais queridas e lembradas é *Holy Avenger*, a saga que se tornou um marco não apenas para o mundo de Arton, mas para o mercado de quadrinhos nacional. O que talvez você não saiba é que antes de se tornar esse fenômeno, *Holy Avenger* foi uma aventura na *Dragão Brasil*. E agora, 22 anos depois, você pode jogá-la tal qual foi originalmente imaginada!

Esta é a primeira parte de uma aventura para 4 a 6 jogadores de 8 Pontos em *3D&T Alpha* e de 4º nível em *Tormenta20*. Os personagens e criaturas de destaque são apresentadas com estatísticas para os dois sistemas.

Resumo da aventura

Holy Avenger é uma aventura longa, dividida em três partes. Tão longa que apenas a primeira delas: *Conhecendo o Inimigo,* será apresentada aqui neste número, com toda a segunda metade e a conclusão chegando apenas na **Dragão Brasil 162**, em dezembro. Ela irá trazer inúmeros personagens que certamente você já conhece, pois são extremamente queridos e importantes para Arton atualmente. Mas, vale lembrar, aqui todos eles estão ainda no início de suas carreiras, com estatísticas de acordo com suas capacidades no ano de 1400.

A primeira etapa envolve a descoberta da existência de um novo e bizarro tipo de monstro — os toscos — e de que maneira eles estão relacionados com os sonhos e visões proféticas de uma jovem druida de Allihanna chamada Lisandra. E para ajudar Lisandra a desvendar esse mistério, além de descobrir quem é o grande inimigo responsável pela invocação dos toscos, é que os heróis entrarão em ação.

Prelúdio: Conhecendo o inimigo

Esta não é uma parte obrigatória da aventura; apenas um episódio rápido que o Mestre pode introduzir em outra missão em andamento. O objetivo é colocar os jogadores em contato com um tipo de criatura — os tocos, que terão papel importante ao longo de *Holy Avenger*.

Cena 1 – Aconteceu em Petrynia...

Tudo começa no reino de Petrynia, preferencialmente nas proximidades de uma imensa floresta chamada de Bosque dos Centauros, onde os aventureiros atuam ou estão meramente de passagem.

Rumores locais dizem que algum tipo de criatura anda rondando a mata — algo diferente dos centauros e kobolds normalmente vistos na região. Estas conversas irão perseguir os aventureiros para qualquer lugar que forem, seja em pequenas cidades ou fazendas, seja alguma taverna de beira de estrada. Os moradores locais estão assustados, e há alguns dias resolveram reunir suas economias (T$ 400) para contratar os aventureiros. Sua missão: encontrar e matar ou expulsar as criaturas.

Aceitando a tarefa ou não, em dado momento o grupo irá se deparar com pegadas de alguma grande criatura humanoide, encontradas sem muita dificuldade pelos aventureiros (*teste fácil de Investigação ou Sobrevivência em 3D&T e teste de Sobrevivência CD 15 em Tormenta20*), mas será impossível reconhecer sua raça.

O Bosque dos Centauros, onde os monstros têm sido vistos, é uma floresta "normal", sem animais perigosos ou monstros fantásticos. Os únicos elementos exóticos são uma antiga toca de kobolds, cuja entrada fica no alto de uma colina no centro da floresta; e a vila de quase trinta centauros, vivendo ocasionais escaramuças com os kobolds.

Não existe nada de especial na toca dos kobolds. Se forem visitados, Auk, o clérigo kobold que comanda a tribo, fará qualquer coisa para evitar que os aventureiros dizimem sua gente (isso não seria muito justo; afinal, pelo menos desta vez, os kobolds não fizeram nada!). De qualquer maneira, todas as pistas indicam que o número de pegadas estranhas é maior próxima ao lugar onde os centauros vivem. É para lá que os heróis devem ir.

Cena 2 – A batalha na tribo dos centauros

Ao rumarem para a tribo dos centauros, os aventureiros serão recebidos com sons de batalha. A aldeia está sendo atacada por 2d6 criaturas humanoides grotescas, com aspecto de inseto e armas muito brilhantes. São toscos menores, mas mesmo assim poderosos demais para os caçadores centauros da aldeia.

Não por menos, quando os aventureiros chegam, vários centauros já estão mortos — e os toscos continuam avançando, aparentemente na direção de uma jovem centaura em trajes de clériga, que tenta se proteger como pode.

"Vão embora! — grita ela ainda sem perceber a presença dos aventureiros, aflita pela situação de desespero na qual seu povo se encontra *— Pelo amor da deusa, vão embora, monstros! Deixem minha tribo em paz!"*

Criaturas: 2d6 toscos menores (página XX).

Se os aventureiros desejarem ajudar os centauros, este é o momento. Toscos são monstros artificiais, criados através de magia.

São gerados com a aplicação de poções e certas magias sobre um cadáver, que irão deformar o corpo original em uma forma monstruosa, com músculos aparentes sob uma pele enrugada, repuxada e endurecida como uma casca profana.

Juntos dos heróis, os centauros podem derrotar os monstros. Nesta batalha, trate os centauros como aliados combatentes iniciantes em *Tormenta20* e como ajudantes atacantes de 1 ponto em *3D&T* (regras para ajudantes estão na matéria sobre *Genshin Impact,* na pág. XX).

Cena 3 – Encontro com Odara

Quando terminar o confronto e chegar o momento de tratar dos feridos, os heróis finalmente poderão conversar com Odara, a sacerdotisa da tribo. Ela estará grata pela ajuda, e se não houver centauros muito feridos, usará suas magias e habilidades de cura para restaurar os Pontos de Vida dos personagens jogadores.

"Eles estavam atrás de mim — revela Odara, trazendo culpa no olhar. *— Rondavam a aldeia como abutres, esperando que em algum momento eu ficasse sozinha. Como isso não aconteceu, resolveram atacar. Teriam matado todos e eu seria agora sua prisioneira, não fosse a ajuda de vocês."*

"Algo maligno está em andamento. Tenho ouvido falar sobre pessoas desaparecidas nas últimas semanas, levadas por criaturas deste tipo. Está acontecendo em toda a região. Chamam-me de agourenta, mas não consigo deixar de pensar que um gigantesco perigo está crescendo em algum lugar..."

O prólogo termina aqui.

O Fantasma do Cânone

***Holy Avenger* foi publicada como aventura pela primeira vez em 1998, quase um ano antes de *Tormenta* chegar para os leitores da *Dragão Brasil*. Por estes e outros motivos, existem diferenças entre a aventura original e o mangá.**

Outras adaptações mais recentes levaram isso em consideração, mas é impossível acabar com todas as discrepâncias entre as duas mídias — como a própria presença dos personagens dos jogadores na história, por exemplo.

Mas isso não deveria ser um problema! Se você pode adaptar tramas de livros e filmes para RPG, o que não dizer sobre uma aventura que é boa parte da base de *Tormenta*? Porém, se você faz questão de utilizar apenas material considerado coerente com a linha do tempo oficial de *Tormenta* na sua mesa, há uma descul... ou melhor, um *motivo* para todas essas divergências no tópico *Lidando com o incerto...* nas últimas páginas desta adaptação.

Os aventureiros nada podem fazer para descobrir quem comandava as criaturas — mas podem, com testes e investigações adequados, aprender mais sobre os toscos e sua verdadeira natureza (veja estes detalhes junto as estatísticas dos monstros, ao final da aventura).

Também podem regressar até àqueles que os contrataram para receber seu pagamento, se for o caso.

A partir deste momento, deixe que os personagens prossigam com a campanha que estavam vivendo; pelo menos até seu novo e inevitável encontro com as criaturas.

Parte I – Mensageira da Tragédia

Começa aqui a aventura propriamente dita. Este episódio deve acontecer não mais que duas semanas após o prelúdio — durante a travessia de uma selva ou floresta, quando os aventureiros estão viajando de uma cidade para outra ou retornando de alguma missão anterior.

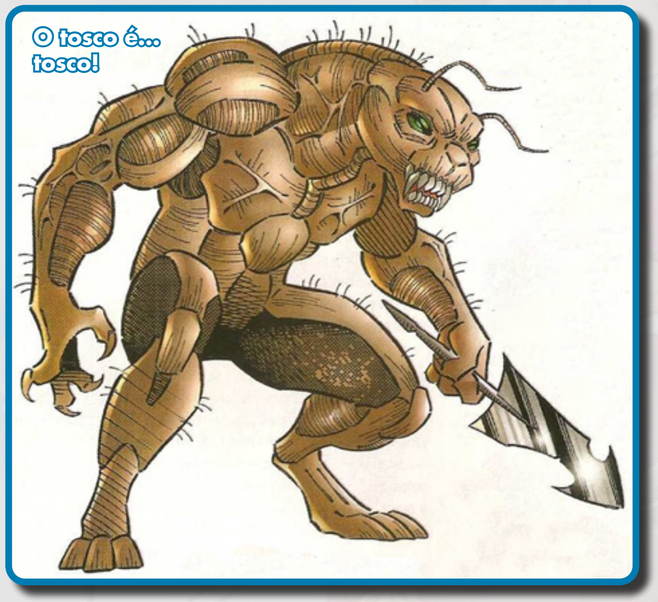
Cena 1 – Surge Lisandra

Escolha o aventureiro com Percepção mais alta em *Tormenta20* ou alguém com a perícia Investigação, Sobrevivência ou a vantagem Sentidos Especiais em *3D&T*, e diga "*você tem a impressão de que estão sendo observados*". Isso basta para manter qualquer grupo com as orelhas em pé; deixe que vasculhem os arbustos, procurem pistas e usem magias à vontade (Investigação CD 25 em T20 ou teste difícil de Investigação em 3D&T).

Não tem problema se falharem. Mesmo se desistirem de procurar, ela irá se apresentar:

"Olá — diz uma jovem, vestida apenas com trapos, aparecendo como que por mágica entre os aventureiros — Assustei vocês? Espero que não. Se podem ser assustados com tanta facilidade, com certeza terão problemas para enfrentar... Ahn, parece que eles já se aproximam. Vocês estão prontos?"

Vamos esperar que, depois do susto, os aventureiros não tentem matar a garota. Ela é Lisandra, uma druida — isso explica sua facilidade em se mover pela floresta sem ser percebida. Embora sua atitude pareça zombeteira, em nenhum momento ela estava brincando quando disse que o perigo se aproximava...



Antes que alguém possa perguntar qualquer coisa, criaturas saltam da mata e atacam. Se os heróis passaram pelo prelúdio na aldeia de Odara, vão reconhecer os toscos. Mas desta vez os personagens não podem contar com o reforço de uma aldeia de centauros!

Criaturas: 2d6 toscos menores.

Diga aos jogadores que os monstros estão claramente tentando capturar a jovem, e verifique se algum herói tenta protegê-la. Caso isso aconteça, Lisandra responde com um olhar de confiança e um gesto de recusa, que significam *sei me cuidar*. De fato, raízes saltam do chão e enroscam em seu corpo como uma armadura — e uma assustadora espada de madeira brota ao seu lado.

Isso não significa, claro, que os toscos também não irão atacar os próprios aventureiros com a mesma disposição assassina.

Cena 2 – Um pedido irrecusável

Quando a luta termina (com a vitória dos heróis, assim esperamos), Lisandra terá matado pelo menos dois monstros sem ajuda. Ela deixa que a terra reabsorva sua espada e armadura enquanto se ajoelha, um tanto entristecida:

"Acho que nunca vou me acostumar. Sei que não eram realmente seres vivos, sei que eram instrumentos do mal... mas nunca vou me sentir feliz com a destruição de qualquer criatura.

"Sim, claro — ela diz, pondo de lado a melancolia, caso alguém interrompa sua lamentação. — Venho procurando vocês há alguns dias. Não os conheço e nem faço ideia de quem sejam, mas recebi ordens para encontrá-los. Bem, na verdade não foram exatamente ordens... mas como eu poderia recusar um pedido DELE?

"Ele?! Ora, o Guerreiro Sagrado! Sem dúvidas que já ouviram falar. O Escravo dos Deuses. O cavaleiro sem nome e nem rosto, de armadura dourada e voz amargurada.

"Paladino"

TESOUROS ANCESTRAIS

Não há como os heróis saberem se esse momento das memórias de Lisandra — em que ela não apenas mata uma grande quantidade de toscos como também é resgatada pelo Paladino de Arton em pessoa — realmente aconteceu ou se não passou de algum tipo de sonho ou feitiço. De qualquer maneira, para todos os efeitos, esse encontro foi real e é uma verdade inquestionável, pelo menos para ela. Nenhuma forma de tentar provar se tratar de uma alucinação ou mentira terá efeito.

"Talvez vocês tenham ouvido falar sobre as pessoas desaparecidas, levadas por criaturas grotescas. Muitos acreditam ser obra de mercadores de escravos, enquanto outros pensam se tratar de algum povo canibal. Nenhum deles está próximo da verdade.

"Paladino explicou que um sacerdote maligno está no comando das criaturas. Ele planeja realizar um ritual demoníaco que vai trazer de volta a este mundo o antigo deus-monstro Sszzaas, o Traidor"

Personagens podem fazer testes de Religião *(teste médio de Ciências ou fácil para personagens com Clericato em 3D&T e Religião CD 20 em Tormenta20)*. Aqueles que tiverem sucesso saberão que o culto de Sszzaas foi banido de Arton há séculos, devido a um crime cometido por ele contra o Panteão. Sszzaas era um deus da intriga, corrupção e assassinato, patrono dos assassinos furtivos e das serpentes venenosas. Também era conhecido como O Traidor, o Senhor das Serpentes, o Grande Corruptor ou Aquele que Sibila Mentiras.

De acordo com a história, Sszzaas costumava perambular pelo mundo, disfarçado, supervisionando em pessoa o trabalho cruel de seus seguidores. Diz a lenda que ele podia ser visto em muitas formas, mas todas elas podiam ser reconhecidas por carregar consigo uma adaga de lâmina negra, a *Inoculadora*.

Após tramar um plano contra os outros deuses do Panteão, Sszzaas teria sido destruído por Khalmyr, o Deus da Justiça — e jurou, com suas últimas palavras, que voltaria. Para evitar essa desgraça, os sacerdotes e seguidores do Deus-Serpente foram caçados e exterminados.

"Paladino explicou que o ritual envolve o sacrifício de várias pessoas, representando as diversas raças e devoções de Arton. Humanos, elfos, centauros, magos, guerreiros, clérigos... e parece que também druidas, pelo que pude notar.

"Quando tiver a quantidade e combinação certa de vítimas, o sacerdote vai matar todas — e, com isso, completar a primeira etapa do ritual para invocar Sszzaas. O ritual é composto por três etapas; se duas delas forem bem sucedidas, o deus-monstro voltará!

"Quando perguntei ao Paladino quem era o sacerdote responsável por um ato tão profano, ele pareceu... preocupado. Disse que seria melhor para mim não saber mais, que deixasse por sua conta os perigos maiores.

"Foi assustador. Digo, que tipo de vilão poderia preocupar a ELE?"

Lisandra termina dizendo que um amigo seu talvez tenha uma pista sobre o lugar dos sacrifícios — um guerreiro anão chamado Tork. Ele está agora em Malpetrim, uma grande cidade costeira.

Os toscos também têm sido vistos com muita frequência nas vizinhanças de Malpetrim. Lisandra pede aos aventureiros para encontrar Tork e tentar descobrir qualquer coisa, enquanto ela termina de resolver "assuntos importantes"; a druida planeja vasculhar a floresta e ter certeza de que não há mais nenhum monstro — e isso é verdade, mas existe uma outra razão; Lisandra tem medo de grandes cidades, e pretende ficar em Malpetrim apenas pelo tempo estritamente necessário.

Caso os jogadores perguntem sobre alguma forma de recompensa ou pagamento, a druida dirá que não tem nada de valor. Ela lembrará que, se nada for feito, muitos inocentes vão morrer. Agora cabe aos jogadores decidir o que fazer. Qualquer personagem justo deveria ajudar a druida. O Mestre pode lembrar isso aos jogadores caso insistam em recompensas mundanas.

Como último recurso, o Mestre pode mencionar que um ou mais personagens perderam contato com um ente querido nas últimas semanas...

Parte II – Confusão em Malpetrim

A viagem até Malpetrim depende de o quão longe os personagens estavam no momento em que encontraram Lisandra. Ainda que Petrynia tenha inúmeras outras formações florestais importantes (como os Bosques de Farn, por exemplo), é muito mais provável que todos ainda estivessem nas imediações do Bosque dos Centauros, onde conheceram Odara.

Cena 1 – Jornada a Malpetrim

O caminho obviamente não será livre de transtornos. Enquanto estiverem viajando, os aventureiros serão constantemente atacados por bandos de toscos menores — que podem inclusive trazer consigo alguma vítima recém-capturada pedindo por socorro.

Em termos de jogo, esta viagem é um perigo complexos. Eles são similares a combates, envolvendo diversas decisões e múltiplos testes. A mecânica deles é baseada em testes estendidos. Neles, o grupo deve acumular uma quantidade de sucessos antes de três falhas, o que indica uma falha total.

Jornada a Malpetrim — ND 2

O grupo viaja até Malpetrim enfrentando a ameaça constante dos toscos.

Objetivo Chegar a Malpetrim e evitar os toscos.

Efeito O caminho até Malpetrim exige 5 sucessos dos personagens.

Para cada falha, os personagens sofrem 1d6 pontos de dano. Esse dano representa cansaço e desgaste e só pode ser curado após o fim da jornada. Além disso, nas proximidades de Malpetrim, o grupo pode ser atacado por toscos menores, 1d6 deles para cada falha obtida. O escalonamento indica se os jogadores foram descuidados ou não, chamando a atenção das criaturas.

Criaturas toscos menores.

Avançar (*teste fácil de Sobrevivência ou outras perícias em 3D&T e Sobrevivência CD 15 ou outras perícias em Tormenta20*). Os personagens se alternam fazendo testes até acumularem cinco sucessos. Os testes podem ser de Sobrevivência ou de qualquer outra perícia que o jogador consiga justificar e que o mestre aprove. Por exemplo, se um personagem tem a idéia de atuar como um batedor, ele pode fazer um teste de Crime ou Investigação em *3D&T* e Furtividade ou Percepção em *Tormenta20*. Cada perícia que não seja Sobrevivência só pode ser usada uma vez pela jornada inteira.

A presença de Lisandra permite que um dos jogadores role novamente algum teste de Sobrevivência em que tenha falhado. Ao findar da jornada, o grupo está diante dos portões de Malpetrim, sujos e esfolados, mas juntos.

Cena 2 – A Cidade dos Aventureiros

Malpetrim é uma grande e próspera cidade costeira, às margens do Mar Negro, no reino de Petrynia. Aqui se realiza a tradicional Grande Feira, que acontece uma vez por ano e reúne aventureiros e mercadores de toda Arton. A feira não está acontecendo no momento, mas Malpetrim continua sendo uma grande cidade comercial com muitas oportunidades para os heróis.

Deixe que eles circulem um pouco pelas ruas e experimentem alguns incidentes urbanos (batedores de carteiras, magos farsantes, vendedores vigaristas, guerreiros brigões, clérigos tentando converter os aventureiros à sua religião...). Também é a hora dos aventureiros venderem quaisquer itens que tenham juntado durante as aventuras.

A procura por Tork não será difícil. Caso façam perguntas a frequentadores de tavernas, os heróis descobrem que Tork costuma ser visto na Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado). Chegando lá, os aventureiros podem confirmar com o estalajadeiro que Tork costuma realmente estar por ali — mas não no momento. O dono da estalagem, um homem baixinho e bem-humorado chamado George Ruud, recomenda que os heróis esperem até a noite, quando Tork provavelmente virá.

Cena 3 – Tork, o anão!

Quando você achar conveniente, uma confusão ser notada nas ruas. Gritos de pânico trazem frases confusas como: "*O troglodita! Cuidado com o troglodita! Ele vai matar a criança! Rápido, chamem os guardas!*"

Heróis que decidam investigar vão presenciar a seguinte cena: um pequeno homem-lagarto — na verdade, um troglodita — no meio da rua, rosnando e agitando um imenso machado de guerra feito com a garra de algum tipo de crustáceo gigante, diante de uma criança que chora aos berros, sentada no chão. A mãe, apavorada, grita por ajuda. Se os aventureiros estão presentes, ela os agarra pelas roupas e implora que salvem seu filho.

O troglodita é Tork, o guerreiro anão que estão procurando — na verdade, um troglodita anão. Ele é bem conhecido em Malpetrim (mas todos costumam se referir a ele como um anão, e não como um trog). Tork tem péssima fama como mercenário, encrenqueiro e brigão de tavernas.

TESOUROS ANCESTRAIS

Ele não pretende realmente machucar a criança: na verdade, Tork está com uma ressaca infernal e aquele berreiro ataca sua dor de cabeça. Ele rosna pragas e esbraveja na inútil tentativa de fazer a criança calar. Para piorar tudo, Tork está tenso e exalando o mau cheiro nauseante dos trogloditas, impedindo a aproximação dos habitantes locais para salvar a criança.

Caso os os aventureiros decidam lutar contra Tork (algo que ele vai aceitar sem hesitar), role a luta normalmente. Caso as coisas fiquem muito sérias, Lisandra aparece e desfaz o mal-entendido.

Como os jogadores provavelmente conhecem o troglodita, talvez busquem uma abordagem pacífica. Basta afastar a criança para que Tork se acalme. Infelizmente, a encrenca não acaba aí: a guarda da cidade está chegando para prender Tork por arruaça (de novo). Se os heróis não fizerem nada, perderão a chance de descobrir o local dos sacrifícios. Cabe a eles convencer ou derrotar os guardas para que Tork permaneça livre.

Criaturas: 2d6 guardas.

Após resolver o mal-entendido, é possível conversar. Tork não é um anão, mas tem temperamento de um: mal-humorado, rabugento e brigão. Tork só irá começar a colaborar quando entender que os aventureiros estão ligados a Lisandra de alguma maneira ("*Hunc! Filhota?!*").

Tork irá explicar aos heróis que encontrou grande quantidade de toscos circulando nas vizinhanças das Montanhas Uivantes. Seguindo sua pista, descobriu a entrada de um antigo templo, encravado na base de uma montanha. Ao que parece, é para lá que os toscos estão transportando as vítimas.

Tork não teve chance de investigar mais porque seu metabolismo de lagarto não podia tolerar o frio das Uivantes (além disso, ele não estava sendo pago...). Ele só aceita acompanhar o grupo até as montanhas caso alguém forneça uma forma de proteção contra o frio como magia ou a pele de um lobo das uivantes (mas não sem toneladas de reclamação por trabalhar de graça).

Tork é um guerreiro poderoso e pode ser uma valiosa colaboração — mas também um grande problema, levando em conta seu cheiro nauseante, que afeta inclusive os outros personagens! A druida Lisandra, por outro lado, acompanha o grupo sem queixas. Qualquer coisa para sair daquela cidade grande e repulsiva!

Parte III – Montanhas Uivantes

As Uivantes são uma cordilheira a nordeste de Malpetrim. Têm esse nome devido a um misterioso vento gelado que sopra entre as montanhas; o clima na região é glacial o ano inteiro. Comerciantes de Malpetrim costumam visitar as montanhas para recolher gelo (artigo raro em regiões quentes como Petrynia).

Cena 1 – Expedição às Uivantes

A viagem para as Uivantes leva vários dias. Praticamente todos os animais e monstros das neves existem aqui. Conta-se que a região é dominada por uma dragoa branca antiquíssima, rainha de toda a espécie (se os jogadores irão encontrá-la ou não, fica por conta da crueldade do mestre. Não precisamos dizer que se trata de Beluhga, certo?). Assim como aconteceu com a viagem até Malpetrim, a expedição é um perigo complexo.

Expedição às Uivantes — ND 3

O grupo cruza as Uivantes para chegar ao templo.

Objetivo Chegar ao templo antigo.

Efeito Para encontrar o antigo templo nas Montanhas Uivantes, o grupo deverá acumular 5 sucessos.

Para cada falha, os personagens sofrem 3d6 pontos de dano por frio, que pode ser reduzido a metade caso tenham se preparado para o clima das Montanhas Uivantes. O dano representa o cansaço e o frio, e só pode ser curado após a chegada ao templo antigo. Em caso de falha total, jogue 1d6 para determinar um encontro aleatório (*1-3: Matilha de lobos; 4-6: Urso branco.*

Criaturas 1d4+1 lobos das uivantes; urso branco.

Avançar (*um teste difícil de Sobrevivência ou outras perícias em 3D&T e Sobrevivência CD 25 ou outras perícias em Tormenta20*). Os jogadores se alternam fazendo testes até acumularem cinco sucessos. Os testes podem ser de Sobrevivência ou de qualquer outra perícia que o jogador consiga justificar e que o mestre aprove, mas cada perícia que não seja Sobrevivência só pode ser usada uma vez em toda expedição.

Caso Tork acompanhe o grupo, eles começam com um sucesso automático no primeiro teste, enquanto a presença de Lisandra permite rolar novamente um teste de Sobrevivência que um dos jogadores tenha falhado.

Parte IV – Templo da Morte

Um antigo templo de Sszzaas foi construído no interior de uma caverna natural, na base de uma das Montanhas Uivantes. Bem escondido, ele foi capaz de proteger os devotos de Sszzaas mesmo durante a rigorosa perseguição que sofreram.

Embora o terreno à volta seja nevado, o interior da caverna é aquecido, provavelmente por ação geotérmica.

Por essa razão, as cavernas são habitadas por criaturas não glaciais, como serpentes — e Sszzaas era um deus das serpentes!

Cena 1 – Entrada do Templo da Morte

A entrada da caverna é natural, para assegurar o disfarce. São duas câmaras, cada uma com mais de 10m de diâmetro. O teto é irregular, com até 5m de altura e sem qualquer iluminação ou adereço. Estalagmites de gelo gotejam em volta, deixando tudo molhado e frio.

Existe uma porta secreta no túnel que une as duas câmaras, permitindo acesso ao templo propriamente dito (área 2). Caso a porta seja encontrada e aberta (*teste médio de Crime, Investigação ou Máquinas em 3D&T e teste de Investigação ou Ladinagem CD 20 em Tormenta20*) sem que seja pronunciada a senha secreta ("*Que a Serpente tome seu lugar*"), uma armadilha deixada ali será ativada: detrás da porta surge uma enorme serpente com quatro braços humanos, cada um segurando uma cimitarra.

A criatura imediatamente abandona o corredor para atacar o grupo!

Criatura: serpente guardiã.

Cena 2 – Percorrendo o corredor

Esse longo corredor foi escavado na pedra, e também não conta com qualquer tipo de iluminação. Ele tem 1,5m de largura, serpenteando montanha adentro. Faz uma curva para a direita, outra para a direita e depois para a esquerda, terminando em uma pesada porta de pedra.

Para evitar que invasores entrem sem ser notados, existem armadilhas no corredor (marcadas como **2a** e **2b** no mapa). Não são armadilhas mortais, mas servem para atrapalhar os invasores e fazer barulho, avisando que o templo foi profanado.

2a) Nesta parte do corredor há uma pequena placa de pressão no chão. Quando pisada, aciona um mecanismo nas paredes que dispara dardos em todas as direções.

3D&T Alpha

Dardos envenenados (mundana, 7 a 10 pontos). Uma saraivada de dardos envenenados é disparada contra todos os alvos em alcance curto, cada dardo causa 1d+3 de dano (químico); sucesso em teste de Esquiva evita o dano.

Tormenta20

Dardos Envenenados Uma saraivada de dardos envenenados é disparada contra criaturas em alcance curto, cada dardo causa 1d4 pontos de dano de perfuração mais 2d12 pontos de dano de veneno; Reflexos CD 20 evita o dano; Investigação CD 25 encontra a armadilha; Ladinagem CD 25 desarma a armadilha; ND ½.

2b) Um fio muito fino esticado no corredor, junto ao chão, ativa esta armadilha. Ao passar por este trecho, um aventureiro incauto vai tropeçar no fio — abrindo um alçapão no teto e provocando uma chuva de pedregulhos. Mesmo que nenhum personagem sofra dano com esta armadilha, ela vai produzir barulho — alertando todos no templo.

3D&T Alpha

Chuva de Pedregulhos (mundana, 7 a 10 pontos). Todos testam esquiva para escapar da chuva de pedregulhos. Se falharem, sofrem 2d pontos de dano (esmagamento). Um teste bem-sucedido de Armadura reduz o dano pela metade.

Tormenta20

Chuva de Sucata Todas as criaturas em alcance curto sofrem 3d6 pontos de dano de impacto; Reflexos CD 20 evita o dano; Investigação CD 20 encontra a armadilha; Ladinagem CD 20 desarma a armadilha; ND ½.

Cena 3 – O salão de entrada

Globos luminosos presos às paredes iluminam este aposento com suave luz esverdeada. Nas paredes laterais existem seis nichos (três de cada lado) contendo estátuas de aspecto ameaçador; lembram soldados com cabeças de animais, ou usando máscaras de chacais, crocodilos e cobras. As estátuas são comuns, incapazes de atacar.

Caso os heróis tenham acionado qualquer das armadilhas da área 2, o alto sacerdote de Sszzaas que comanda o templo terá preparado "boas-vindas" para os invasores. Cada nicho é na verdade um painel giratório que se move em silêncio e revela um tosco (eles trocam de lugar com as estátuas).

Estes são toscos maiores do que aqueles vistos até agora e atacam pelas costas, quando os aventureiros tentam abrir a porta dupla que leva para a próxima área. Atrás de cada nicho existe um corredor secreto que também leve para a área 4.

Criaturas: 1d6 toscos (página XX)

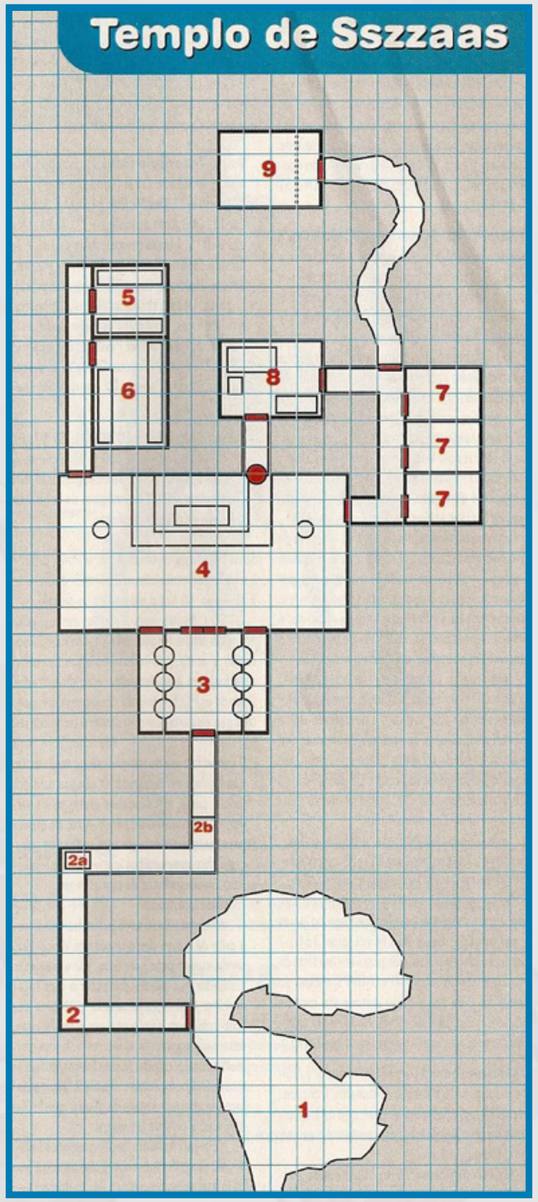
Cena 4 – O salão principal

Este é o salão principal do templo (4), onde são feitas as cerimônias em homenagem a Sszzaas. Dois sólidos pilares sustentam o teto distante, a seis metros de altura.

Entre os pilares está um altar sobre um pedestal, e a parede norte traz uma gravura de Sszzaas em sua horrenda forma de deus-serpente. Duas portas laterais podem ser vistas: uma, à esquerda, está destrancada e leva às áreas 5 e 6; a outra, trancada (*teste fácil de Crime, Investigação ou Máquinas em 3D&T e teste de Ladinagem CD 15 em Tormenta20*), dá acesso às áreas 7,8 e 9.

Em cada lado da porta dupla existe uma pequena porta secreta, que leva para os corredores atrás das estátuas na área 3. No alto do pedestal existe também uma passagem secreta, camuflada na pintura da parede, que leva aos aposentos do alto sacerdote (área 8) em caso de emergência. Ela é ativada apertando as escamas da serpente (*teste difícil de Crime, Investigação ou Crime em 3D&T e teste de Ladinagem CD 25 em Tormenta20*). A passagem foi projetada para fazer com que a serpente pareça estar engolindo aquele que passa pela porta (para um efeito mais dramático, diga aos jogadores que a serpente REALMENTE engoliu o sacerdote; eles só descobrem a verdade ao examinar a parede em busca da passagem).

Quando os heróis entram, o alto-sacerdote terá interrompido um ritual para Sszzaas e estará preparado para os invasores. Caso os aventureiros não tenham



feito barulho nenhum, então agora eles interrompem o alto-sacerdote quando ele estava prestes a sacrificar uma garota humana, vestindo apenas trapos rasgados, presa ao altar.

Um bando de 1d6 toscos acompanham o alto-sacerdote e atacam os heróis assim que eles entram. O clérigo não entra em combate direto, preferindo lançar magias à distância. Ele também vai tentar se proteger atrás do altar, usando o corpo da prisioneira como escudo (qualquer tentativa de ferir o clérigo com ataques à distância poderá, em caso de falha, matar a jovem). Se a luta piorar para o seu lado, o alto-sacerdote fugirá pela passagem secreta até seu quarto; dali ele pretende chegar ao calabouço para impedir os aventureiros.

Criaturas: Alto-Sacerdote (página XX) e 1d6 Toscos (página XX)

Cena 5 – Sacristia e depósitos

Este pequeno cômodo (5) é a sacristia, onde são guardadas as roupas cerimoniais e elementos para os rituais, como incensos, velas e braseiros. Além de dois braseiros de prata (T$ 100 cada), nenhum objeto de valor pode ser encontrado. Algo muito parecido ocorre nos depósitos (6), um pouco adiante.

A porta para o depósito está destrancada, mas emperrada. Suprimentos e equipamentos normais eram guardados aqui. Esta sala não é usada há anos, e os poucos suprimentos que sobraram estão apodrecidos.

Cena 6 – Dormitórios

Estas três salas (7) serviam como quartos de dormir para os sacerdotes de Sszzaas e seus convidados; agora são usadas para "guardar" os toscos que não estão sendo empregados no momento. Cada dormitório é mobiliado com restos daquilo que foram duas camas e dois baús, mas que agora são apenas madeira podre.

Cada quarto contém vários cadáveres disformes — todos foram banhados com a poção de transformação em toscos, mas ainda levará alguns dias para que completem o processo. Existe uma chance em três (1 a 3 em 1d6) de que cada aposento contenha 1d6 toscos menores.

Criaturas: 1d6 toscos menores.

Cena 7 – Quarto do alto-sacerdote

Este é o aposento pessoal do alto-sacerdote de Sszzaas (8), e o único cômodo do templo que apresenta algum conforto. Uma grande cama, uma escrivaninha, uma cadeira, uma estante e um pequeno armário compõe a mobília deste quarto.

Personagens que procurem entre os papéis da escrivaninha encontrarão várias duplicatas de cartas do alto-sacerdote para seu superior, a quem ele se refere apenas como "Mestre". As cartas falam dos últimos sequestros bem-sucedidos e dos sacrifícios já realizados. Mencionam ainda que "com a conclusão do Primeiro Ritual, nosso grande objetivo logo será alcançado" e que "toda a glória maligna de Sszzaas estará entre nós novamente".

Uma carta recente fala sobre uma tentativa de conseguir uma sacerdotisa centaura e uma druida humana — ambas frustradas, ao que parece, por intervenção de um grupo de heróis, que poderiam ameaçar os planos do Mestre. Para evitar isso, o alto-sacerdote pedia ao Mestre para posicionar o local do Primeiro Ritual em um lugar mais seguro.

Junto com as cartas, existe uma lista contendo vários nomes. Ao lado e cada um deles há uma anotação sobre sua raça e devoção (uma ou mais para cada deus do Panteão). Diante da maioria dos nomes, um sinal em forma de serpente indica que o sacrifício daquela pessoa já foi realizado. De acordo com a lista, ainda faltam sete vítimas de variadas raças para completar o Primeiro Ritual.

Uma última nota está escrita em antigo idioma sszzaazita, que nenhum aventureiro será capaz de decifrar (nem mesmo com as perícias adequadas). A única palavra legível é um nome: "Nielendorane".

Se houve tempo para isso, o alto-sacerdote terá lançado uma magia Armadilha de Fogo na porta do armário.

3D&T Alpha

***Armadilha de Fogo* (mágica, 7 a 10 pontos).** Fogo mágico ataca todos os alvos em um raio de 3m com FA=2d+3 (fogo); sucesso em teste de Esquiva permite reduzir a FA pela metade; 6 PMs para cancelar.

Tormenta20

Armadilha de Fogo Fogo mágico causa 3d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas a até 3m; teste Reflexos CD 20 reduz o dano à metade (a criatura que ativou não tem direito); Investigação ou Misticismo CD 25 encontra a armadilha / Ladinagem ou Misticismo CD 25 desarma a armadilha; ND 1.

Depois da explosão, o conteúdo estará acessível aos aventureiros. No armário está uma chave mágica para a porta que leva à área 9.

Cena 8 – Catacumbas

A porta deste corredor é muito sólida, pesada e está magicamente trancada; caso os heróis não tenham a chave que está no armário da área 8, arrombar esta porta vai consumir muito tempo e esforço (*teste difícil de Força em 3D&T e em Tormenta20 para arrombar teste de Ladinagem CD 25 ou Força CD 25*).

O final do corredor conduz a uma escada sinuosa, que desce profundamente pela montanha. A partir de certo momento, o calor aumenta e, em alguns pontos, as paredes brilham com uma diabólica luz vermelha. Descreva o corredor aos jogadores como algo quente, sufocante e opressivo.

O corredor termina em uma porta de madeira reforçada com ferro. Caso o alto-sacerdote tenha sobrevivido até agora, estará aqui com 1d6 toscos. Desta vez ele lutará até a morte, para dar ao Mestre o tempo que necessita para... bem, saberemos mais tarde.

Criaturas: Alto-Sacerdote (página XX) e 1d6 Toscos (página XX)

Cena 9 – O verdadeiro inimigo

Quando os aventureiros conseguiram derrotar o alto-sacerdote e seus toscos, terão acesso à porta que leva à área 9 do mapa. Ali fica a masmorra do templo.

Agora, mestre, vamos confiar em seu talento para o drama e tragédia. Enquanto os aventureiros lutam contra a porta (trancada magicamente, como a anterior), um grito ecoa do outro lado. Quando os heróis finalmente conseguem atravessar, diga que eles se encontram diante da seguinte cena:

O cheiro ferroso de sangue atinge vocês assim que entram no aposento. O sangue está por toda parte, em desenhos grotescos de serpentes nas paredes de pedra. Atrás de grades pesadas, correntes sujas atravessam as paredes e abraçam os corpos inertes de sete vítimas.

Todas mortas.

A última delas, uma humana, traz o grito de morte ainda fresco nos lábios. Está sendo segura pela garganta, por uma figura medonha que parece pertencer a este lugar maldito. Está completamente protegido por uma armadura de placas e um elmo fechado, mantendo nas sombras seu rosto. A capa escura, crepitante com faíscas, parece se mover traiçoeira como coisa viva. Traz na outra mão um imenso martelo de guerra, que brilha com uma malévola luz negra.

"CHEGARAM MUITO TARDE, PEQUENOS HERÓIS — *ele gargalha sob o elmo, com uma voz que faria fraquejar a confiança de um dragão* — O PRIMEIRO RITUAL ESTÁ COMPLETO. NADA PODE ME IMPEDIR DE INVOCAR O DEUS-SERPENTE E RECEBER DELE O PRÊMIO SUPREMO."

"E AGORA — *diz o vilão, lançando longe o corpo da humana e brandindo seu imenso martelo* — CUIDAREI PARA QUE NÃO ME ATRAPALHEM MAIS! TENHAM A MORTE ESTÚPIDA E SEM GLÓRIA QUE MERECEM!"

A figura em armadura golpeia o chão com tal força que faz tudo tremer: todos os heróis ficam atordoados com o som de trovão, sem direito a resistência, e devem fazer testes para não cair (*teste difícil de Armadura em 3D&T e em Tormenta20 teste de Reflexo CD 25*). No instante seguinte, sem que ninguém possa fazer nada para impedir, ele apenas desaparece.

Infelizmente para os aventureiros, os efeitos de seu último ato não terminaram. A montanha ainda treme sob o impacto do martelo, e um rugido crescente denuncia que o templo está prestes a desmoronar. Dentro de 2d6 minutos, rochas começam a cair do teto e provocam 1d6 pontos de dano por rodada em todos que estiverem no interior do templo (um teste de Reflexos, CD20 em *Tormenta20* e de Armadura em *3D&T* pode diminuir esse dano pela metade).

Vamos esperar que os heróis tenham o bom senso de fugir o mais rápido possível. Assim que conseguem alcançar a saída, os sobreviventes são envolvidos com uma violenta nuvem de pó que indica a destruição total do templo.

Se Lisandra também estiver presente, ela estará ofegante, e não apenas por causa da corrida; ela CONHECE a identidade do homem naquela armadura. Ela ENTENDE porque até mesmo o Paladino temia enfrentar o autor de tantos assassinatos, o mentor daquele plano diabólico.

E, que os deuses a perdoem, agora ela também teme enfrentá-lo.

"Arsenal... — ela sussura, sem coragem para pronunciar em voz alta aquele nome maldito. — Mestre Arsenal..."

Epílogo – Vitória adiada

Mestre Arsenal, sacerdote supremo de Keenn, o deus da guerra, tem sido o responsável pelas mortes. Era ele o "Mestre" superior do alto-sacerdote de Sszzaas, apenas um servo menor em seu grande plano.

Arsenal é também o mais antigo e clássico vilão da Dragão Brasil. Ele teve sua estréia na primeira edição, e mais tarde foi visto novamente em praticamente todos os eventos mais importantes da história de Arton. Na época, esse retorno marcava um momento de virada na carreira do vilão, que surgia mais poderoso e grandioso que nunca, envolvido em um plano que ameaçava o próprio mundo de Arton.

Arsenal realizou o Primeiro Ritual. Se completar o Segundo ou o Terceiro, o deus-monstro Sszzaas voltará a este mundo, concedendo poder supremo ao vilão e trazendo uma nova era de trevas. Vejamos se seus heróis irão conseguir deter o segundo ritual na próxima edição da **DRAGÃO BRASIL!**

Extra – Lidando com o incerto...

Caso o mestre queira usar esta e outras aventuras antigas em campanhas em andamento sem necessariamente bagunçar a sua própria linha do tempo ou afetar o futuro do mundo por isso (como, por exemplo, jogar o *Disco dos Três,* que se passa em 1312 e essa aventura em 1400 com os mesmos personagens que irão jogar a *Jornada Heroica* um dia), o grupo pode ser apresentado a uma nova NPC: **Alissa**, uma antiga cronomante e historiadora, agora devota ferrenha de Aharadak.

Nascida em lugar incerto, Alissa dedicou boa parte dos primeiros anos da sua vida no estudo da história de Arton, seus nuances e contradições. Essa paixão pelo conhecimento só cresceu quando ela descobriu a cronomancia. Graças a arte mágica ligada ao tempo, ela não estava restrita apenas à leitura e pesquisa. Ela podia visitar o passado de certa maneira. Estar lá quando tudo aconteceu.

Ver a história passando diante de seus olhos foi fascinante por muito tempo. Porém, Alissa ainda não estava satisfeita. Apenas os fatos já não bastavam. Ela imaginava as possibilidades. Queria testar todas elas. Descobrir como seria se Thwor tivesse morrido antes de formar a Aliança Negra. O que teria acontecido com Sszzaas se Vladislav nunca tivesse incrustado os Rubis da Virtude no Paladino. Como estaria Tamu-ra se Vanessa não tivesse conhecido Orion Drake.

Em sua compulsão por descobrir, ao longo de um período incalculável de estudo (em algum momento do tempo que talvez ainda nem tenha chegado), ela conseguiu. Foi Aharadak, o Deus da Tormenta, quem lhe mostrou o caminho. Ele corrompeu seu coração, é verdade, mas em troca lhe deu um dom único: o de acessar o futuro e o passado, ainda que de forma distorcida e estranha.

Os universos descobertos por Alissa existem, mas não na Arton como conhecemos. Eles estão conectados de certa maneira, mas não de forma perene ou imutável. São como realidades paralelas. Situações controladas, recriadas para estudo e contemplação. Na imensa maioria das vezes, os resultados são ignorados e descartados. Aventureiros envolvidos em seus experimentos quase sempre retornam apenas com péssimas lembranças como recompensa. Porém, isso não necessariamente ocorre todas as vezes. Em algumas ocasiões, Aharadak gosta da visão única de Alissa e incorpora esse aspecto ou detalhe à nossa própria realidade, moldando-a de acordo.

Talvez sua mesa seja canônica, no fim das contas. Um universo novo, descoberto por Alissa para estudos. O que há de novo nele que não foi visto ainda em nenhuma outra Arton?

Apêndice: Aliados, Inimigos & Monstros

Odara

A jovem Odara é líder espiritual de uma tribo composta por quase oitenta centauros. Ela parece ter pouca idade para ocupar um cargo tão importante — e realmente tem. Vinha sendo treinada pelo pai, Odar, para assumir o posto quando adulta — mas o druida foi morto durante um ataque traiçoeiro de kobolds, obrigando Odara a aceitar prematuramente o título de sacerdotisa.

Seus poderes são pequenos, mas ela procura recordar os ensinamentos do pai e conduzir a vida espiritual dos centauros com sabedoria. A ausência de um mentor tornou Odara um tanto insegura, sem a típica confiança de sua raça. Costuma duvidar das próprias decisões, ainda que se esforce para demonstrar o contrário.

Apesar disso, sua preocupação maior sempre será zelar pelo bem estar da tribo — nunca poderá ser convencida a tomar qualquer decisão contrária a esse objetivo. Mesmo considerando a hostilidade e intolerância natural dos centauros com relação a outras espécies, Odara não recusa ajuda àqueles que precisam — uma atitude normalmente desaprovada pelos dois líderes caçadores da aldeia. Seus modestos poderes de cura estarão sempre à disposição de aventureiros feridos.

Em *Tormenta20* Odara é uma aliada médica veterana e em *3D&T* ela seria uma ajudante médica de 2 pontos.

3D&T Alpha — 12N

F2, H2, R2, A0, PdF0. 10 PVs, 10 PMs

Kit: Xamã de Allihanna (essência da vida)

Vantagens: Centauro; Clericato (Allihanna), Magia Branca.

Perícias: Animais, Medicina, Sobrevivência.

Desvantagens: Código de Honra (heróis, honestidade), Devoção (sua tribo)

Contador de Histórias (regional; 1 ponto): sempre que realizar uma ação heroica, Odara pode gastar 5 PMs para dobrar sua H por um número de turnos iguais a sua R. Além disso, ela recebe a perícia Lábia, e todos os seus testes nela são considerados Fáceis.

Essência da Vida. Odara é capaz de enxergar a ligação entre o corpo e a alma dos seres. R vezes ao dia, ela pode tocar uma criatura viva para fazê-la trocar PVs por PMs ou vice-versa à razão de 2 para 1.

Tormenta20

Xamã centaura, Grande, ND 1

Iniciativa +0, **Percepção** +6,

Defesa 16, **Fort** +4, **Ref** +2, **Von** +6,

Pontos de Vida 33

Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 6

Corpo a Corpo Bordão +4 (1d8+1) e cascos +4 (1d8+1).

Magias 1° — Armamento da Natureza, Controlar Plantas, Curar Ferimentos; CD 14

Medo De Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura, Odara fica abalada.

Voz Da Natureza Odara está sempre sob efeito da magia *Voz Divina,* apenas para falar com animais.

For 11, Des 9, Con 13, Int 15, Sab 16, Car 14

Perícias Religião +6, Sobrevivência +6.

Equipamento Bordão aumentado, gibão de peles reforçado, símbolo de Allihanna. **Tesouro** Metade.

Lisandra, a druida

Lisandra nunca teve família — pelo menos, não uma família humana. Até onde sabe, ela nasceu no coração de Galrasia, a ilha pré-histórica de Arton. Amamentada e criada por animais, não tem qualquer lembrança de sua verdadeira origem. Embora não saiba disso, ela é filha de uma dríade que por algum tempo viveu com Mestre Arsenal, seu verdadeiro pai.

Visitada e amada pela deusa Allihanna, ela recebeu da natureza todo o carinho, ensinamento e segurança de que uma criança precisa. Hoje, crescida, ela dedica sua vida a retribuir esse carinho protegendo a criação da

Mãe Natureza contra monstros e invasores. A única pista de Lisandra sobre seus verdadeiros pais é um bracelete de ouro que carrega, seu único bem material.

Lisandra vivia em Galrasia, e desejava ficar lá para sempre. Ela não se sentia sozinha, pois não considera seres humanos seus semelhantes — fica desconfortável em sua presença. No entanto, após os recentes ataques dos toscos e seu encontro com o Paladino (além dos sonhos que teve sobre isso), decidiu começar a investigar.

Lisandra não está acostumada com pessoas, mas trata com gentileza aqueles que cruzam seu caminho sem propósitos destrutivos, e pode até mesmo acompanhar grupos que necessitem de sua ajuda. Mas, para ela, estar entre uma multidão é impensável! Durante a única vez que visitou Valkaria, conheceu o pânico quando viu-se em um mercado movimentado, sufocada por tantas vozes, cheiros e olhares. A sensação ainda atormenta seu sono.

O amigo mais próximo de Lisandra é Tork, o troglodita anão, que por algum tempo viveu com ela em Galrasia. Tork foi o responsável por ensinar a ela certos costumes humanos, como andar sobre duas pernas, falar, usar roupas, acender fogo...

Em *Tormenta20* Lisandra é uma aliada guardiã iniciante e médica iniciante, em *3D&T* ela seria uma ajudante guardiã de 1 ponto e médica de 1 ponto.

3D&T Alpha 12N

F2, H2, R2, A2, PdF0. 10 PVs, 10 PMs

Kit: Druida de Allihanna (amigo dos animais).

Vantagens: Meio-Dríade; Arena (ermos), Clericato (Allihanna).

Perícias: Animais, Sobrevivência.

Desvantagens: Insana (fobia de multidões), Fúria, Devoção (ao Paladino).

Magias conhecidas: Arma e Armadura de Allihanna.

Filha da Mãe (natureza) (regional; 0 ponto). Lisandra recebe duas especializações quaisquer da perícia Sobrevivência, e todos os seus testes nelas serão considerados Fáceis.

Amigo dos Animais. *Lisandra é especialmente ligada aos animais, e pode falar livremente com eles. Além disso, recebe H+2 em testes da perícia Animais.*

Tormenta20

Dahllan, Média, ND 3

Iniciativa +4, **Percepção** +4,

Defesa 13, **Fort** +5, **Ref** +6, **Von** +4,

Pontos de Vida 30

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 13

Corpo a Corpo Espadão de Madeira +6 (1d10+7, 19).

Amiga das Plantas Lisandra pode lançar a magia Controlar Plantas (atributo-chave Sabedoria), com seu custo diminuido em –1 PM.

Armadura de Allihanna (Movimento, 1PM) Lisandra pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para transformar sua pele em casca de árvore, recebendo +2 na Defesa até o fim da cena.

Caminho dos Ermos Lisandra pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e a CD para rastreá-lo aumenta em +10. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Empatia Selvagem Lisandra pode se comunicar com animais por meio de linguagem corporal e vocalizações. Ela pode usar Adestramento para mudar atitude e pedir favores de animais.

Magias 1° — Armamento da Natureza, Controlar Plantas, Curar Ferimentos; CD 12

Voz Da Natureza Lisandra está sempre sob efeito da magia *Voz Divina,* apenas para falar com animais.

For 15, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 13, Car 12

Perícias Adestramento +6, Cura +4, Furtividade +6, Religião +4, Sobrevivência +4.

Equipamento Espadão de madeira (tacape certeiro e preciso). **Tesouro** Nenhum.

Tork, troglodita anão

Trogloditas são uma raça guerreira de homens-lagarto carnívoros que vivem em cavernas e túneis, como os anões. Os machos se distinguem das fêmeas por sua crista. Sua espécie odeia os seres humanos e costuma atacar pequenos povoados em busca de comida e aço — armas e outros objetos feitos de aço são valorizados entre eles.

Uma profecia terrível é sussurrada entre os trogloditas: quando nascer um troglodita anão, este será o portador de um terrível fim para toda a espécie. Assim, quando Tork rompeu a casca do ovo e veio ao mundo medindo metade do tamanho normal, o horror dominou a tribo. Não podiam matá-lo — de acordo com a lenda, isso resultaria em uma maldição ainda pior. Portanto, ainda filhote, Tork foi exilado.

Tork enfrentou uma dura luta pela sobrevivência. Viveu escondido em florestas como um animal, até encontrar uma pequena torre que servia como posto avançado na costa. Quando tentou se reunir aos soldados, foi recebido com o medo e a violência que todo troglodita recebe. Passou a rondar a torre, alimentando-se de restos — até o dia em que ela foi atacada por monstros marinhos. Tork matou a lagosta-demônio que comandava o grupo e dispersou os invasores. Os soldados perceberam então que o troglodita era um aliado, e ele foi aceito.

Treinado pelos soldados, Tork também aprendeu a linguagem e costumes dos humanos. Se tornou um guerreiro temível, tanto que sua simples presença desencorajava qualquer ataque. Um dia, contudo, o posto avançado foi atacado por um batalhão formado por goblins, hobgoblins e outros humanoides raramente vistos juntas. Tork emergiu como o único sobrevivente. Após a morte de todos os amigos humanos, decidiu se afastar de tudo. Foi quando conheceu Lisandra.

Tempos depois, precisou abandonar sua filhota em Galrasia e mais uma vez buscou refúgio entre humanos, agora numa grande cidade. Em Malpetrim, atua como guerreiro mercenário. Quando não tem nenhum contrato, costuma ser visto na estalagem do Macaco Caolho (Empalhado) bebendo cerveja — que ele aprecia tanto quanto qualquer anão.

Tork suspeita que o ataque à torre não foi um incidente isolado. Os rumores que anda ouvindo sobre um exército de goblins se formando ao sul do continente aumenta sua desconfiança. E se existe alguém por trás disso, ele adoraria arrancar as costelas dele, uma por uma...

Em *Tormenta20* Tork é uma aliado fortão veterano e em *3D&T* ele seria uma ajudante atacante de 2 pontos.

3D&T Alpha 17N

F4, H3, R2,A3, PdF0. 10 PVS, 10 PMs

Kit: Bárbaro (nunca indefeso).

Vantagens: Troglodita; Ataque Especial, Ataque Múltiplo.

Perícias: Sobrevivência (florestas).

Desvantagens: Monstruoso, Má Fama.

Contador de Histórias (regional; 1 ponto): sempre que realizar uma ação heroica, Tork pode gastar 5 PMs para dobrar sua H por um número de turnos iguais a sua R. Além disso, ela recebe a perícia Lábia, e todos os seus testes nela são considerados Fáceis.

Nunca Indefeso. Tork está atento ao perigo o tempo todo. Em qualquer situação em que tenha liberdade de movimentos, você não é considerado indefeso.

Machado Garra da Lagosta-Demônio: o machado de Tork foi feito das garras de uma lagosta-demônio. É uma arma Veloz (H+2 para Iniciativas) e de Arremesso (permite ataques à distância usando F. Cada ataque gasta um número de PMs igual a F de Tork).

Tormenta20

Troglodita anão 3, Médio, ND 1

Iniciativa +6, **Percepção** +2, visão no escuro

Defesa 20, **Fort** +7, **Ref** +4, **Von** +0,

Pontos de Vida 45

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 9

Corpo a Corpo Machado Garra da Lagosta-Demônio +11 (1d12+13, x4).

Ataque à Distância Machado Garra da Lagosta-Demônio +8 (1d12+8, x4).

Ataque Especial (Livre, 1 PM) Quando faz um ataque, Tork pode gastar 1 PM para receber +4 no teste de ataque ou na rolagem de dano.

Força Assustadora Tork usa seu modificador de Força no lugar de Carisma para Intimidação.

Fúria (Livre, 2 PM) Tork entra em fúria até o fim da cena, ou até passar uma rodada inteira sem atacar ou ser alvo de um efeito (ataque, habilidade, magia...) hostil. Ele recebe +2 nos testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração.

Mau Cheiro (Padrão, 2 PM) Tork expele um gás fétido. Todas as criaturas (exceto trogs) em alcance curto devem passar em um teste de Fortitude contra veneno (CD 15) ou ficarão enjoadas durante 1d6 rodadas. Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.

Sangue Frio Tork sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de frio.

For 22, Des 16, Con 18, Int 12, Sab 9, Car 6

Perícias Atletismo +4, Intimidação +9, Sobrevivência +2.

Equipamento Machado Garra da Lagosta-Demônio (machado de guerra maciço de arremesso formidável), meia-armadura reforçada. **Tesouro** Padrão.

Guardas de Malpetrim

Os orgulhosos membros da Guarda de Malpetrim estão acostumados a lidar com aventureiros de todo o tipo. Todos não hesitam em lutar pelo lugar que escolheram defender. Não por menos, sua principal especialidade é a defesa.

3D&T Alpha 12N

F1 (corte), H2, R2, A3, PdF0. 10 PVs, 10 PMs.

Kit: Guerreiro (defesa extraordinária); Arena (Malpetrim), Patrono (Malpetrim); Investigação.

Defesa Extraordinária. Você pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um acerto crítico automático em sua defesa, por até A vezes ao dia.

Tormenta20

Humano 2, Médio, ND 1/3

Iniciativa +2, **Percepção** +3

Defesa 15, **Fort** +5, **Ref** +2, **Von** +1

Pontos de Vida 8

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Maça +5 (1d8+2).

For 15, Des 12, Con 14, Int 9, Sab 10, Car 9

Perícias Atletismo +5.

Equipamento Apito, couro batido, escudo leve, maça.

Tesouro Nenhum.

Lobo das uivantes

Estes lobos atacam em pequenas matilhas. Além da mordida, podem usar um sopro de ar gelado e são imunes a ataques baseados em frio. Sua valiosa pele, quando sem danos, atinge o preço de até T$ 300!

3D&T Alpha 12N

F3 (corte), H2, R2, A1, PdF2 (frio). 10 PVs, 10 PMs; Arena (ermos), Paralisia, Sentidos Especiais (faro e visão aguçada).

Tesouro – Companheiro Lupino (1 PE): lobos o reconhecem como alguém forte e o respeitam. Quando se deparar com um lobo, você pode realizar um teste de F. Se for bem sucedido, eles não o atacarão; exceto se forem atacados primeiro.

Tormenta20

Monstro 7, Grande, ND 3

Iniciativa +8, **Percepção** +12, faro, visão no escuro

Defesa 16, **Fort** +13, **Ref** +8, **Von** +4, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo

Pontos de Vida 91

Deslocamento 15m (10q)

Pontos de Mana 7

Corpo a Corpo Mordida +11 (2d6+4 mais 2d6 de frio).

Derrubar (Livre) Se o lobo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (bônus +13).

Sopro (Padrão, 2 PM) O lobo sopra ar gelado em um cone com alcance curto. Criaturas na área sofrem 3d6+3 pontos de dano de frio e ficam lentas (Ref CD 16 reduz o dano à metade e evita a lentidão).

Táticas de Alcatéia Quando flanqueia um inimigo, o lobo recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano (além do bônus normal por flanquear, para um total de +4 no ataque e +2 no dano).

For 18, Des 13, Con 16, Int 9, Sab 13, Car 10

Perícias Sobrevivência +8.

Tesouro Pele de lobo (Sobrevivência CD 16 para extrair, vale T$ 300 como matéria-prima para fabricar uma armadura superior).

Urso branco

Ursos brancos atacam sozinhos ou em casais. Ao contrário dos andarilhos lobos das uivantes, preferem esperar de tocaia, camuflados na neve graças à sua pelagem branca (*bônus de +2 para pegar os inimigos Surpresos em 3D&T e +5 em Furtividade em regiões árticas em Tormenta20*).

3D&T Alpha 14N

F4 (corte), H2, R3, A1, PdF0. 15 PVs, 15 PMs. Ataque Múltiplo, Armadura Extra (frio), Paralisia, Sentidos Especiais (faro, visão e audição aguçados).

Tesouro – Bebida Refrigerante (1 PE): ursos brancos às vezes carregam pequenos recipientes com um líquido escuro e doce. Se bebido gelado, garante um bônus de +2 em testes de Iniciativa e Esquiva.

Tormenta20

Animal 8, Grande, ND 3

Iniciativa +5, **Percepção** +9, faro, visão na penumbra

Defesa 16, **Fort** +12, **Ref** +9, **Von** +5,

Pontos de Vida 64

Deslocamento 12m (8q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +16 (1d10+8) e 2 Garras +16 (1d8+8)

Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, o urso branco causa 2d8+8 pontos de dano de impacto em qualquer criatura que esteja agarrando.

Derrubar (Livre) Se o urso branco acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, ele a agarra automaticamente.

For 27, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias Sobrevivência +9.

Tesouro Antes do combate jogue 1d6, um resultado de 1 ou 2 indica que um dos ursos está usando uma armadura completa com a modificação banhada a ouro, aumente a sua Defesa para 25.

Toscos

Toscos são monstros artificiais, criados através de magia. Eles servem como soldados e força de trabalho para magos malignos poderosos; quando estas criaturas são vistas nas redondezas, é quase certo que o plano de um vilão está em andamento.

Toscos são gerados com as mesmas magias normalmente usadas para animar e controlar mortos-vivos; a diferença é que, antes de realizar a magia, o mago ou clérigo deve derramar sobre o cadáver uma poção própria — que vai deformar e moldar o corpo em uma forma monstruosa e tosca (daí o nome). Exceto para o propósito de sua criação, toscos não são considerados mortos-vivos; eles são na verdade um tipo de golem.

Estas criaturas existem em tamanhos variados, dependendo da função que desempenham. Os menores costumam ser enviados em missões de reconhecimento, enquanto os maiores servem como sentinelas para locais muito restritos, ou como guardas pessoais.

Toscos são criaturas sem mente: obedecem às ordens de seu mestre sem questionar. Eles não têm linguagem própria, mas podem compreender as ordens de seu criador. Toscos possuem *infravisão/visão noturna*, podem ver coisas invisíveis e também detectar magia. Eles sempre sabem em que direção e distância podem encontrar seu mestre.

Toscos são instintivamente capazes de lutar com qualquer arma que tenham em mãos; eles costumam ser vistos carregando armas de formas estranhas, que nenhuma outra pessoa poderia usar corretamente além deles mesmos (isso evita que suas próprias armas sejam úteis para outros). Uma vez que suas armas não podem ser usadas pelos inimigos, os criadores dos toscos costumam equipá-los com armas de elevada qualidade. Os maiores entre eles chegam a carregar armas mágicas. Quando estão sem armas, toscos podem lutar com as garras e mordidas.

Quando seu mestre é destruído, os toscos passam a vagar sem rumo, existindo em florestas e cavernas como predadores. Não é possível para outra pessoa controlar um tosco que ela própria não tenha criado.

3D&T Alpha

Tosco menor, 10N

F2, H2, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Adaptador, Sentidos Especiais (infravisão, ver o invisível e radar).

Táticas: eles não têm. São toscos demais.

Tesouro – Tosquice (1 PE): cada tosco é uma

criatura singular que pode carregar uma enorme variedade de itens diferentes, mas nenhum funciona direito, exceto se você for um tosco. Personagens que tenham derrotado um deles recebem uma arma +2 por um único turno. Ao final dele, irão perder este tesouro, e também 1 PV que pode ser recuperado normalmente.

Tosco, 15N

F3, H5, R4, A4, PdF3; 20 PVs, 20 PMs; Adaptador, Ataque Especial, Sentidos Especiais (infravisão, ver o invisível e radar)

Táticas: ser um pouco menos toscos. Mas nunca dá certo.

Tesouro – Você é tosco! (3 PEs): e está tudo bem. Você pode manter consigo a arma que ganhou ao derrotar um tosco menor por um número de turnos iguais a sua A, podendo renovar esse tesouro pagando 5 PMs. Para todos os efeitos, enquanto ficar com ela, seu personagem será considerado um tosco.

Tormenta20

Tosco menor

Construto 3, Médio, ND 1/2

Iniciativa +3, **Percepção** +1, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 18, **Fort** +5, **Ref** +3, **Von** +1

Pontos de Vida 21

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Arma exótica +5 (2d4+4, 19) ou mordida +5 (1d6+2) e 2 garras +5 (1d4+2).

Frenesi (Livre) Após receber dano o tosco menor entra em frenesi até o fim da cena, ou até passar uma rodada inteira sem atacar ou ser alvo de um efeito (ataque, habilidade, magia...) hostil. Ele recebe +2 nos testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração.

Maestria com armas Toscos menores são instintivamente proficientes com qualquer arma que tenham em mãos.

For 14, Des 14, Con 14, Int –, Sab 10, Car 6

Equipamento Arma exótica atroz. **Tesouro** Nenhum.

Tosco

Construto 6, Médio, ND 1

Iniciativa +5, **Percepção** +3, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 18, **Fort** +8, **Ref** +5, **Von** +3

Pontos de Vida 48

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Arma exótica +10 (1d10+7, x3) ou mordida +10 (1d6+5) e 2 garras +10 (1d4+5).

Frenesi (Livre) Após receber dano, o tosco entra em frenesi até o fim da cena, ou até passar uma rodada inteira sem atacar ou ser alvo de um efeito (ataque, habilidade, magia...) hostil. Ele recebe +2 nos testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração.

Maestria com armas Toscos são instintivamente proficientes com qualquer arma que tenham em mãos.

For 20, Des 14, Con 16, Int –, Sab 10, Car 6

Equipamento Arma exótica atroz;

Tesouro Nenhum.

Serpente Guardiã

Uma estátua animada esculpida em um bloco único de rocha branca. O construto tem a forma de uma serpente, mas tem quatro braços, que portam cimitarras afiadíssimas e incrivelmente pesadas, feitas do mesmo tipo de pedra.

3D&T Alpha 18N

F4 (corte), H5, R4, A2, PdF2. 20 PVs, 20 PMs. Construto; Ataque Múltiplo, Paralisia.

Tesouro – Espada de Pedra (1 PE cada): cada uma das espadas da Serpente Guardiã garante um bônus de FA+2 ao portador. Porém, devido ao seu peso, seu portador sempre perde a iniciativa do combate. Além disso, é necessário ter no mínimo 1 ponto de F para cada espada utilizada.

Tormenta20

Monstro 8, Grande, ND 4

Iniciativa +9, **Percepção** +9, faro, visão no escuro

Defesa 16, **Fort** +12, **Ref** +9, **Von** +11, imunidade a veneno

Pontos de Vida 104

Deslocamento 6m (4q), escalar 9m (6q),

Corpo a Corpo 4 Cimitarras +11 (1d8+5, 19) e Mordida +12 (1d8+3 mais 2d12 de veneno).

Agarrar Aprimorado (Livre) Se a serpente guardiã acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (bônus +13).

Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, a serpente guardiã causa 2d8+3 pontos de dano de impacto em qualquer criatura que esteja agarrando

For 16, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 17, Car 15

Perícias Furtividade +9.

Equipamento Cimitarra aumentada e atroz x4.

Tesouro Nenhum

O Alto-Sacerdote

Ao contrário do que possa parecer, *não* se trata de Nekapeth, ainda que ele possa querer deixar esse tipo de impressão transparecer durante a aventura. Ou não, e ele está nos enganando também desde o início!

3D&T Alpha 18N

F2 (contusão), H2, R4, A3, PdF0 (químico). 20 PVs, 20 PMs. Kit Clérigo de Sszzaas (arma envenenada, imunidade contra veneno e golpe de misericórdia); Clericato (Sszzaas), Magia Negra; Má Fama; Manipulação. 10 PEs em magias de dominação.

Arma Envenenada. Todos os seus ataques são considerados venenosos, como se desferidos por uma arma mágica venenosa (*Manual 3D&T Alpha*, página 120).

Imunidade Contra Veneno. Você é imune a todas as formas de veneno, naturais ou mágicos. Ainda pode perder PVs por ácido e químico, mas recebe A+1 contra este tipo de dano.

Golpe de Misericórdia. Quando você causa dano em um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de R. Se falhar, seus PVs caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Tormenta20

Monstro 12, Médio, ND 6

Iniciativa +17, **Percepção** +18, faro, visão no escuro

Defesa 22, **Fort** +12, **Ref** +13, **Von** +14, resistência a veneno 5

Pontos de Vida 144

Deslocamento 9m (6q), escalar 6m (4q)

Pontos de Mana 16

Corpo a Corpo Adaga +14 (1d4+3 mais 2d12 de veneno, 19) e Mordida +13 (1d6+2 mais 2d12 de veneno).

Ataque à Distância Adaga +14 (1d4+3 mais 2d12 de veneno, 19).

Agarrar Aprimorado (Livre) Se o alto sacerdote acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (bônus +13).

Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, a serpente guardiã causa 2d6+2 pontos de dano de impacto em qualquer criatura que esteja agarrando

Magias 1° — *Arma Mágica*, *Comando*, *Curar Ferimentos*, *Escuridão*; 2° — *Enxame de Pestes*, *Miasma Mefítico*; CD 18

For 15, Des 16, Con 15, Int 19, Sab 18, Car 17

Perícias Enganação +13, Intuição +14, Religião +14.

Equipamento Adaga certeira x5, couraça, escudo leve, símbolo de Sszzaas. **Tesouro** Padrão.

Espera, ai. Não tá faltando o Mestre Ar... Hoje não.

MARCELO CASSARO "PALADINO"

ROGÉRIO "KATABROK" SALADINO

MARLON TESKE "ARMAGEDDON"

EDUARDO "CAVALEIRO MORTO"

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adilson Givan
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Adriano Silva
Affonso Miguel Heinen Neto
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Machado De Almeida
Alberto Calil Elias Junior
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Araujo
Alex Luna
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Alisson Luiz Lima De Menezes
Alkemarra De Paula Leite
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Altamir Neto
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Thelles
Andre Augusto Nogueira Alves
André Barreto
André Fernando Peres
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
Andre Russo Moreira
André Santos
Andrey Almassy
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Marcos Montanha Filho
Antonio Napy Charara Neto
Antônio Ricart
Antonio Victor Melo Trindade
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur Colombo Sampaio De Freitas
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Artino Filho
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Augusto Soriano
Augusto Stroligo
Benaduce Guilherme
Bento Gabriel
Benuel Farias
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Diniz
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Sakai Costa
Bruno Teixeira
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Caio Romero
Calvin Semião
Calvin Vicente Baptista
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves

Carlos Alberto Corrêa Junior
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Fernira
Carlos Ogawa Colontonio
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Cesar Perusso
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristian Santos
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Dinis
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Steigenberger
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Ferreira
David Lessa
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Dayane Abreu
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denio Santos Barros
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bertanha Novais
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Castro
Diogo Schmitz Langwinski
Domingos Sávio Dos Santos Rodrigues
Doug Silva
Douglas Jackson Almeida Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Eddu Fuganholi
Eder Sparenberger
Edgar Bittner Silva
Edilazio Luiz
Edmilson Zeferino Da Silva
Eduardo Amarães
Eduardo Fukamachi
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elvis Junior
Elvis Sãngelis Dias Marinheiro
Emanuel Mineda Carneiro
Emanuel Victor
Emerson Ranieri
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Murilo Melo
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Érico De Paula Lima Campos
Erik Andrade Oliveira
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Everton Lauton
Everton Luiz
Fabiano Bruno De Azevedo Machado
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fabio Vaz
Fábio Zuim
Fabricio Maciel
Fabricio Siegnord
Felipe Amalfi
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Wellington
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Filipe Barreto Gonçalves
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Filipe Rodrigues
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flávio Cruz Ferro
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Edvando
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frank Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Frederico Lopes Filho
Gabriel Araujo
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Azevedo Sales
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Dos Santos Vargas
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Melo Santos
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Vandarte Casadei
Gabriel Zuanetti
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gilmar Farias Freitas
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Capelaço
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Morato De Moura E Silva
Guilherme Peruçolo
Guilherme Ribeiro Viana
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Reis
Gustavo Vinícius Santos
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Ian Ruviaro
Igor Rodrigues De Almeida
Igor Z. Favro
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Ismael Spinelli
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Ivan San Martín
Ivan Zanutto Bastos
Ives Bernardelli De Mattos
Jaan Sindeaux
Jaciel Albuquerque De Souza
Jadinei G. Xavier
Jean Alexsandro Silva
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Da Rosa
Jhonatan Cassante
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João Guilherme Pedrílio
João Henrique Abreu
João Matheus Catin
João Neto
Joao P. Arantes
Joao Paulo Naldi
Joaõ Pedro
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
João Pedro Siqueira Gallas
João Trindade

Joel Jurema
Johnnie Royer Borges
Jonatan Griebeler Lemos
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonatas Galvão Da Silva
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan William Silva De Lima
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
Jose Erick
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Josevan Silva
Josué Vieira De Melo
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaique Benjamim Bering
Karen Leite Machado
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Kelvin Pirolla
Lara Jennifer De Lima Silva
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo De Souza Kramer
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Farias Florentino
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Quintas
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Alvarez
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Camargo Messas
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Menezes
Lucas Rijo
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Serrano De Andrade
Lucas Silva Borne
Lucas Sorensen Paes
Lucian Costa Silva
Luciana Nietupski
Lucio Pedro Limonta
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Marcel Versiani
Marcela Alban
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Nola
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Cordeiro
Marcos Farias
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Santos
Marcos Sousa
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Vinícius
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mari Petrovana
Maria Luciana Lima
Marielle Zum Bach
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Mark Michael Ederer
Marlon Ricardo
Mateus Cardozo Fôlego
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Guida
Mateus Steiner Scaini
Mateus Veiga
Matheus Armentano
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Hobit
Matheus Machado Da Silva
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Passos
Matheus Peregrina Hernandes
Mauricio Bomfim
Max Pattacini
Mayck Szezech
Miguel Alves De Almeida Costa
Miguel Marcondes Filho
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Natália Inês Martins Ferreira
Neilson Soares Cabral
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odair De Barros Junior
Olivia Lopes
Orlando Luiz
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Bonetti Hallak
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Drancir
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Phillipe Rocha Assumpção
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro De Moraes Fernandez Canfora
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Semedo
Pedro Teixeira Cardoso
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Piero Lima Capelo
Prince William Andrade Vasconcelos
Rafael Ariais Bezerra
Rafael Artur
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Natale Júnior
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Richard Aguiar Bueno
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberta Robert
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo Freitas
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Romário Oliveira De Vasconcelos
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuell Vilas Boas
Sandro Marcelo Goncalves
Sario Ferreira
Sasukerdg Mendes
Saulo Toribio
Sávio Pita
Seuraul
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Soren Francis
Sulleman Silva Martiniano
Tafarel Camargo
Tayguara Ferreira
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Thales Do Amaral
Thalison Oliveira
Thays Martins Dos Santos
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Curvelo
Thiago Donadel
Thiago Dos Santos Rosa
Thiago Fernandes Borges
Thiago Jansen
Thiago Loriggio
Thiago Orlandi Fernandes
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Augusto Carlos
Tiago Casseb Barbosa
Tiago Deliberali Santos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tobias Tadeu De Oliveira Arruda
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hernandes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Sapateiro
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinícius Cunha Coelho
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Lima Da Silva
Vinícius Macuco
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Davis
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Soares Alves
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wallace Bento Cordeiro Chaves
Wallison Viana De Carvalho
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wesley De Oliveira Batista
Wesley Francisco Da Silva
Wesley Rodrigo Barbosa Mendes
William Ferreira
Willian De Souza Silva
Willian Moreira Dos Santos
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Wilson Luis
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega

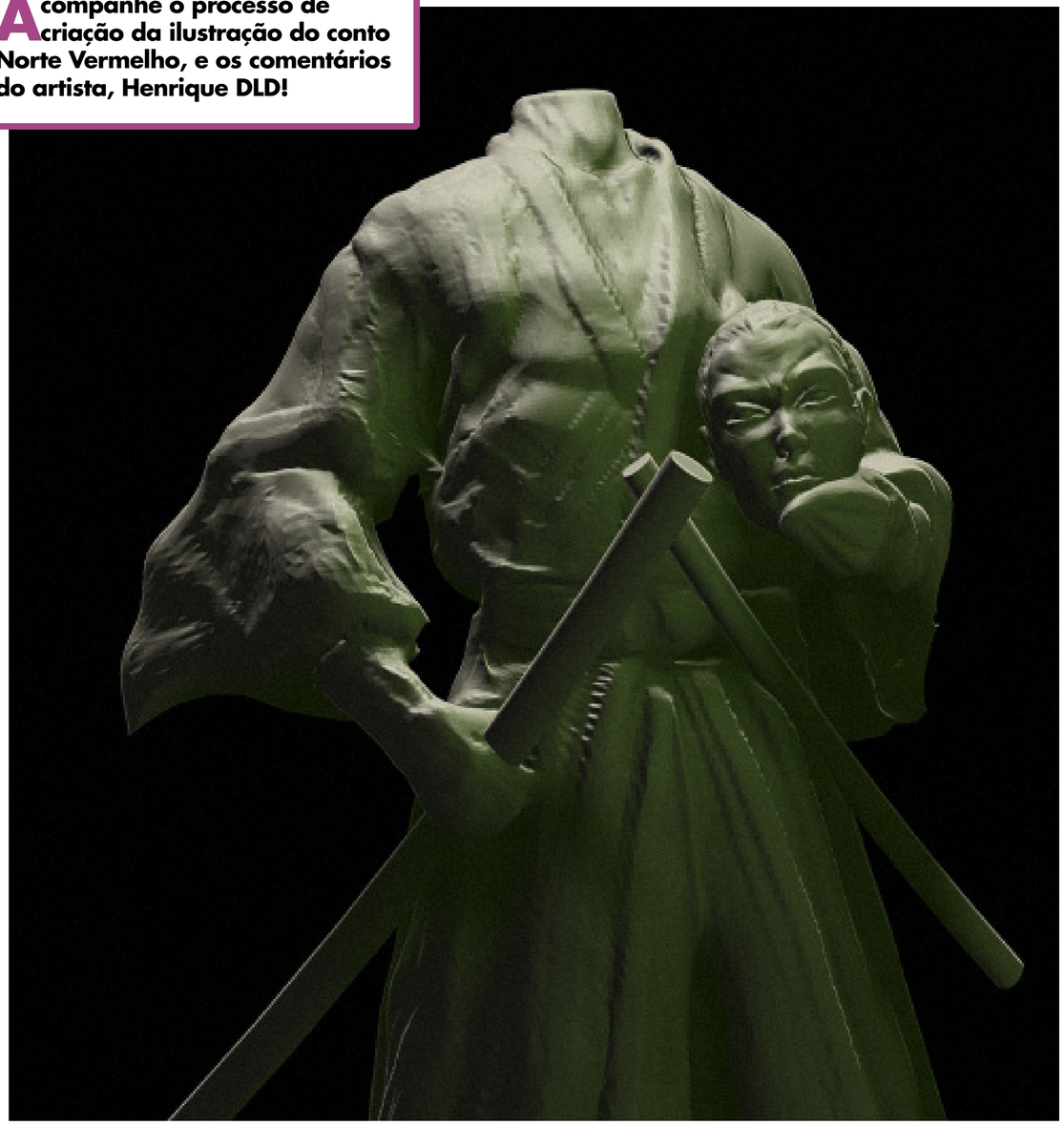
Conselheiros

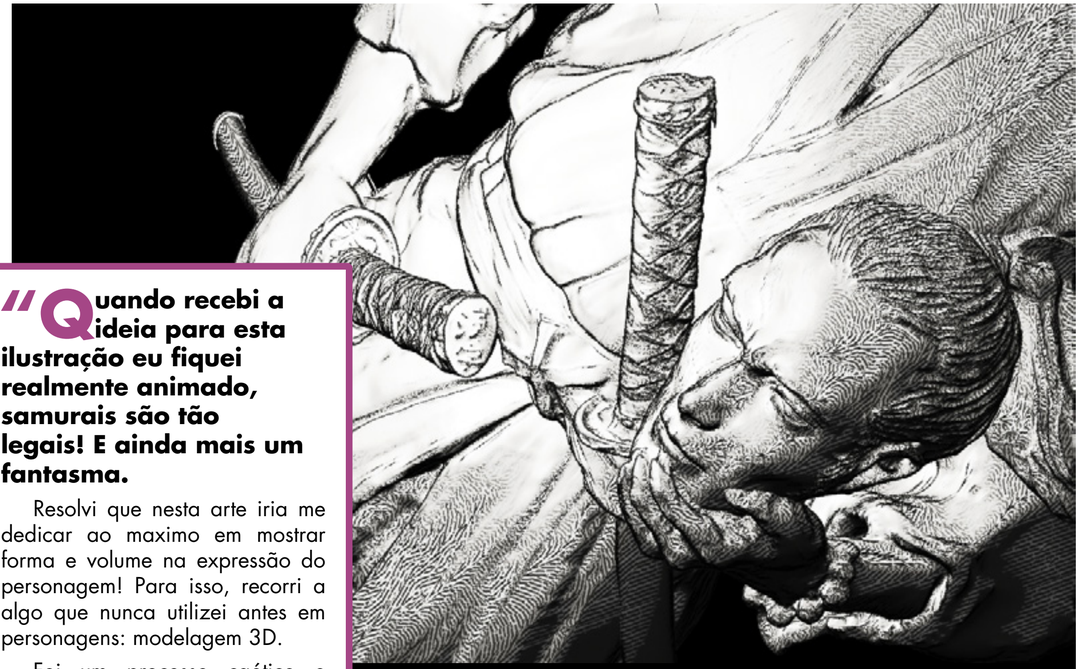
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alessandro Lira Novaes
Alex Azevedo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsander Lavoura De Mattos
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Alonso Marinho Horta

Alysson Martins
Amadeu B. Negrão
Amilton Baracy Junior
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Andre Angelo Marques
Andre Barrozo
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Henrique Correia Pereira
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andrei Ajudarte
Angelo Castelan
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Mombrini
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arthur Daraujo
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Koala
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Paranhos Coelho
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Barlach
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Betina Costa
Braulio Sarmento Pereira
Brayan Kurahara
Breno Portella De Andrade Bohry
Brunão Crash
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bertuga
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Cobbi Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Emerson Furtado
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno H M Silva
Bruno Leão Pereira
Bruno Lenzi
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Pereira
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Vassalo Da Silva
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Viegas Flores
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan Sousa De Oliveira
Caio Cruz
Caio Felipe Giasson
Caio Oliveira
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Bernardes
Carlos Castro
Carlos G C Cruz
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Roberto Hirashima
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cezar Letiere Martins
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christopher Moreira Da Silva Guaste
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cintia Daflon
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cleiton Gimenes Peres
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dalvan Sant’Anna
Dan Cruz
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Fernandes
Daniel Gomes Lacerda
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Daniel Ximenes
Danilo Henrique
Danilo Machado
Danilo Martins Rafael
Darkswipper
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
Davi Vasconcelos
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Torrini
Dean Silva
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Carvalho
Denis Oliveira
Dereck Gonçalves
Diego Adão Fanti Silva
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Calicchio Boaro
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Mello
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Pagliarini De Castro
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Donizete Sn
Dorian Torres
Douglas Camillo-Reis
Douglas De Farias Ichitani
Douglas Drumond
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Dylan Torres
Eddie Junior
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Edgard Amaral
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Ednilson Camargo Lira
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Augusto Vianna Santiago
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Guimarães Dupim
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Nunes
Eduardo Oliveira
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elton Rigotto Genari
Elvys Da Silva Benayon
Emanuel Guilherme
Emanuel Max
Emerson Luiz Xavier
Emerson M Lavatori
Endi Ganem
Enéias Tavares
Eric Ellison
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Cornagliotti De Moraes
Fábio Gicquel Silveira
Fábio Monteiro Gomes
Fabio Pereira
Fábio Vasquez Pereira
Fabrício Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Fausto Reis
Felipe Alves
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe Cabral Rodrigues
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Martins
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Thiago Do Nascimento Teixeira De Sousa
Felipe Viero Goulart
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Dutra
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Modesto Dutra
Fernando Nunes De Castro Broca
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Heilborn Gouveia
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Almeida
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Fortuna Rodrigues
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Menino
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Portugal G. Santos
Gabriel R. De Carvalho
Gabriel Ripfom
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Tobias Ruano
Gabriel Vilella
George Carlos Gonçalves Da Silva
Gervasio Da Silva Filho
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilvan Gouvêa
Giordano Nin
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giulia Araújo Chaves
Giuliano Tamarozi
Gladson Caldas
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Nascimento
Guilherme Tamamoto
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martinez
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Tenorio De Oliveira
Gustavo Vilella Whately
Guto Jardim
Gyodai Dai Dai
Heberth Azevedo
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Castro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hess Grigorowitschs
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Igor Alves Dos Santos
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Eduardo
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury Goncalves Nunes
Ivan Almeida Da Silva
Ivan Araujo
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jeferson Cardoso
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Douglas Sabino Miranda
Jefferson Ramos Ouvidor
Jeovany Nascimento
Jessy Michaelis
Jhonatan Da Silva Marques
Jilseph Lopes
João Claudio Pereira Da Costa
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Mário Soares Silva
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Paulo Melatto Fogo
Joao Pereira
Joao Ricardo Ramos
João Victor Rodrigues
João Zonzini
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Lima Hahn
Jonathan Moreira
Jonathan R S Santos
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Luis Medeiros Da Silva
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
Jose Jonas Gomes Barbosa
José Paulo
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Junior Itikawa
Junior Ricardo Rutz
Kaique Nascimento
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick

Leandro Alves
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Garcia De Oliveira
Leandro Henrique De Castro Oliveira
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Murano Sartori
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Alberto Souza
Leonardo Cesar De Campos
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Russo Lima Da Silva
Leonardo Silva De Alcântara
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Luca Meneghin Macuco
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas De Souza
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Estoller
Lucas Gomes
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Ribeiro De Freitas
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Portella Rodovalho
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Lucio Marcio Soares Couto
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luis Oliveira
Luiz Antônio
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Braga
Luiz Busca
Luiz Felipe Aguinsky
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Henrique
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcel Pinheiro
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Cañada Imperatrice
Marcelo Diniz
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Matos
Marcelo Oliveira Lima
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marco Menezes
Marco Túlio Pacheco Coelho
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Nasinbene
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Araujo Matildes
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Afonso Lima
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marth Júnior
Mateus Cantele Xavier Dutra
Matheus C. Medvedeff
Matheus Chong De Oliveira
Matheus Dias
Matheus Fernandes
Matheus Henrique
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Pivatto
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Juliani Junior
Messyo Sousa Brito
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Miguel Wojtysiak Benevenga
Narciso Dos Santos Filho
Natalia Rousu
Neimar Alves
Neto Falcão
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas De Almeida Martins
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrícia Brito
Patrick Tavares
Paulo De Azevedo Castelo Branco
Paulo Emilio
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Krzyzanowski
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Feitosa
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Ivo Neves De Almeida
Pedro Machado
Pedro Mansur
Pedro Martins
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Victor Silva Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Da Cunha Lopes
Péricles Vianna Migliorini
Philipe Salvador Loredo
Philippe Herrmann Grecchi
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bezerra Barbosa
Rafael Busmayer
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Giorgetti
Rafael Guarnieri
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Marques Rocha
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ramires Leite
Rafael Ribeiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Rafael Ujimori
Rafael Weiss
Ramiro Alba Alba Filho
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Mineiro
Ranniery Jesuino De Oliveira
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphkiel
Rauldouken O'Bedlam
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renan Vicenzotti
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renê Sbrissa
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Ricardo Ribeiro
Roberto Chu
Roberto Freires Batista
Roberto Tavares
Roberval Ranches
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo Alves
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Avelino
Rodrigo Cordeiro Santiago Ramos
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Keiji
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Moreira Araujo
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogério Fabiano Dos Passos
Rogerio Girasol
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Lima
Ruan Mendonça
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samuel Luiz Nery
Samuel Pereira Dos Santos
Samuel Teixeira Soares Sena
Sandro De Abreu Silva
Sascha Borges Lucas
Saulo Bruno De Freitas
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seborpg
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Shane Morgan Baraboskin Standen
Shanti Lucas Corrêa Bueno
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Stefano Rezende
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tales Zuliani
Tarcísio Nunes
Tárik Raydan
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Costa
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Destri Cabral
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Leite
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Loeser Dos Santos Barbosa
Thiago Morani
Thiago Pereira
Thiago Rosa
Thiago Trot
Tiago Alves Araujo
Tiago Alves De Souza
Tiago César Oliveira
Tiago De Carvalho Silva
Tiago Figueiredo
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Lima Barboza
Tiago Moura
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tiago Sotero Tiagojedi
Tião Luna
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Valter Tartarotti Ries
Vauderag "Shaka" Junior
Vially Israel
Victor Alexsandro
Victor Araújo
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor Souza Marinho Costa
Victor T Melo
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Menezes
Vinícius Nery Cordeiro
Vinícius Peres
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Carvalho
Vitor Faccio
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Vitor Rafael Santos
Wagner Rodero Junior
Walace Evangelista Ferreira
Walcker Gomes
Wallace Silva
Washington Alencar
Wellerson Monteiro Dos Santos
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
William Rodrigues Aguido
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Willian Madeira De Souza
Willian Walter De Sá Arruda
Willyann Hipolito Lugli
Wolf Fivousix
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi

Acompanhe o processo de criação da ilustração do conto Norte Vermelho, e os comentários do artista, Henrique DLD!





"Quando recebi a ideia para esta ilustração eu fiquei realmente animado, samurais são tão legais! E ainda mais um fantasma.

Resolvi que nesta arte iria me dedicar ao maximo em mostrar forma e volume na expressão do personagem! Para isso, recorri a algo que nunca utilizei antes em personagens: modelagem 3D.

Foi um processo caótico e cheio de idas e voltas porém extremamente divertido! Não rascunhei nenhum desenho preliminar, apenas me foquei em comunicar o sentimento que tive ao ler o conto, e o resultado final foi esse, uma estatueta em que utilizei pintura digital para finalizar o acabamento.

Na minhas busca por tentar trazer a vida aos personagens — o que é mais curioso no caso, por se tratar de um fantasma — sempre busco algo unico para cada arte, e essa deve ser a mais diferente que já produzi.

Dificil, mas muito divertida. Espero que tenham sentido um pouco do que senti enquanto a fazia!